HKABC ABC

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1997年9月12日

57

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

每本港幣35元



隨書免費附送
《VIRUS》VOL.1完全攻略

世嘉、微軟合作
128 BIT次世代遊戲機99年面世！？

現場直擊報導
日本TOKYO GAME SHOW實況
NAMCO、SQUARE、ENIX、BANPRESTO發表會全程追訪
PLAYER'S CHOICE大送GAME SHOW禮品

打完可以再打
至HIT格鬥遊戲—打鑊甘

向攻略至高難度挑戰
PS《GRADIUS外傳》
PS《侏羅紀公園 迷失世界》
PS《COOL BOARDERS 2》
SS《黑之斷章》

最新遊戲超速報
PS《FANTASTIC FOUR》
PS《裝甲騎兵 藍騎士傳說》
PS《這裏是葛飾區龜有公園前派出所》
SS《放課後戀愛俱樂部》
SS《超級機械人大戰 F》
N64《007金眼睛》
NEO · GEO 64《侍魂SAMURAI SPIRIT》

GAME PLAYERS WORLD

VISA MasterCard

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.

尊賣新聞

心跳回憶錫包卡



全套 117 張

《FINAL FANTASY VII》匙扣

一套七款



《心跳回憶》電話卡系列

ORIGINAL TELEPHONE CARD 系列

一套兩款；附摺頁套封

「秋．冬」套裝





「春．夏」套裝

《新世紀 EVANGELION》鏡架

一套五款



新世紀 EVANGELION 完結編

電話卡套裝

一套三張，銀色封套



《新世紀 EVANGELION》

首隻 WIN95 專用電腦遊戲——

《鋼鐵的女朋友》

4 CD 超級大容量



歡迎訂購原裝日版電腦、PS、SS 遊戲及精品



頑皮小子

電子遊戲專門店有限公司

最新一代家庭電子遊戲專門店

原裝新貨 源源不斷

玩原裝係Yeah D

新張大酬賓



九龍深水埗福華街146-152號高登電腦中心64，68號
電話：2387-7297 傳真：2729-1923

香港灣仔駱克道474號地下
電話：2572-8216 傳真：2572-9609

欽州街 福榮街 桂林街 福華街 北河街 長沙灣道









Sony Computer Entertainment Inc.



誠聘營業店員
- 年齡20 - 25，有上進心、積極主動
- 具一年以上店鋪銷售經驗
- 對電子遊戲有認識者，優先考慮

有意者請電2310-9011內線3482余小姐

第 57 號 目錄





ET_MAX[奥斯丁] 制作

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

現場報道

驚人消息

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

打鑊甘

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

VIRUS 完全攻略

VOL.1

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍・ARES LEE・阿三・KOTARO・HAJIME・ABO・王船・仁魂・AGENT X
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／FAI
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



齊集'97年下半年至'98年初遊戲

TOKYO GAME SHOW '97AUTUMN現場報道

「TOKYO GAME SHOW '97 AUTUMN」終於在9月5至7日在日本千葉縣幕張MESSE(日本會議中心)舉行。正如上期《遊戲誌》介紹過，今次的會場比起年初展覽的會場大上1.6倍，大會又安排了很大的休憩處，所以地方明顯比較寬敞，即使星期日入場人數比年初的展覽多出近20000人次，仍然不覺得很擠湧，空氣也較流通。有參觀過今次展覽的港人表示，今次的展覽可以說是地方過大哩。

這麼大型的展覽自然吸引到遊戲發燒友一早到來排隊輪候，排頭位的人就表示他們是早上5、6時便已來到幕張。大會也很重視宣傳入場人數，今次展覽就每天都發表入場前在門外排隊輪候的人數。今次展覽的入場人數較年初增長了16%，看來大會希吸引非機迷入場的宣傳工作也有一定成效。

今次大會在入場上作出了特別的安排，首天公開日(星期六)上午10時至下午2時只准高校生以上人士入場，這可以說是為避免小朋友受到熱情的年青人影響。而原本大會是打算讓一家大小到場的參觀者不用排隊便可入場的，可是由於家庭參觀者也很湧躍，最後也變成家庭參觀者有自己的輪候人龍而已。



■家庭入場人士是有專用的入口和售票處的

今次大會特特設的KIDS CONNER吸引了不少家長帶小朋友入內，由於不用跟外面的大哥哥手打機，所以大家都樂於接受。

大會表示明年的展覽仍會分為春秋兩季，但地點和日期則還未決定。



■世嘉在幕張火車站便已派發宣傳膠袋



■正式來說，KID'S CORNER是第二日下午2時才正式開放

入場人數比較

	TGS'97秋	TGS'97春	TGS'96	10時前排隊輪候人數
5/9	14365 (特別招待+人數限制)	19203 (特別招待)	28733 (一般入場)	——
6/9	52834	48365	35067	23000
7/9	173431	53604	45849	33000
合計	140630	121172	109649	——

銷售店齊齊逛

今次展覽的一大特色是不單有過往一般包上一個攤位銷售遊戲產品的商店，一些過去沒有售貨的公司如IMAGINEER、TOMY也加入銷售精品的行列，所以展覽就有點感覺像精品展。

會場中最多人注目的產品就是GAMEST攤位中初次推出，由七瀨葵繪畫的奈戶流留和莉舞流留等身大海報，售2000日圓。幾乎讓人有「人手一卷」的感覺。另外IMAGINEER攤位發售的《瑪莉工作室》和《銀河少女警察》的錫包卡也很受歡迎。



■AAA的攤位

一如過去兩屆，日本的愛滋病基金會AAA也有在會中擺攤位籌款，今次更用上很多TGS限定發售的遊戲海報作招徠，支持者也倒不少，相比起來，可能還較售賣大會記念品的攤位更多人。



■GAMEST的最受歡迎產品——《侍魂》兩姊妹的海報極為暢銷。



■這份雜誌為了吸引訂戶，竟然出到在會場報名訂閱可獲贈《SENT～》、《瑪莉》和《久留美》等套裝海報，不知這算是拋磚引玉還是拋玉引磚了。

namco

《TALES OF DESTINY》發表會娛樂性豐富

少年從舞台上徐徐步下，走到台下的透鏡冰雕前高舉鐵劍，一度青光從劍尖射出，少年轉身，劍芒射向台上的巨球，巨球隨即爆開，一位少女在球中現身——這麼具舞台效果的開場為NAMCO《TALES OF DESTINY》的發表會揭開序幕。

這次發表會邀請了很多遊戲界的知名人士出席，會中除了有遊戲的製件人簡介遊戲之外，人設的井之又睦小姐、主唱主題曲的DEEN、兩位女角的聲優今井由香和井上貴久子也有出席。會場中又首次播出《TOD》的MTV，該MTV包含了部分已完成的《TOD》的OP動畫，拍得相當精采。發表會上除了台上節目外，還有試玩版讓入場人士試玩。

今次NAMCO對《TOD》非常重視，除了大搞發表會外，會場中也不斷播放《TOD》的宣傳片，還大派PREVIEW版，相當下本錢。

當然，NAMCO除了《TOD》之外，NAMCO的攤位還展示了一系列遊戲——《風之古洛羅亞》是一個頗為完整的體驗版，試玩時發覺這遊戲有很多分支路和需要動腦筋才可以解破的地方，相信遊戲正式推出時還會有更多隱藏寶物。畫面方面，《風》可説非常實淨，而且畫面色彩很豐富，而動作的難度又不太高，相信大人小朋友也會喜歡的。

今次NAMCO亦有在會場中舉行《鐵拳3》街機版的比賽，其他展品就包括《子育問答MY ANGEL》、《NAMCO博物館ENCORE》和一隻新賽車遊戲。NAMCO的攤位還展示了他們的HOME PAGE供參觀者試用。


■《TOD》兩位主角的出場謀殺了記者不少菲林


■DEEN、井之又睦、聲優和《TOD》的製作人員合照

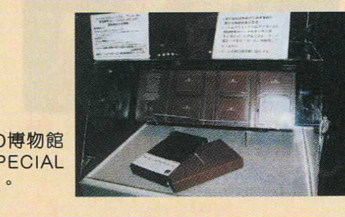
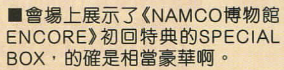

■NAMCO的接待小姐大都穿上《TOD》女主角RUTEE的服飾



■NAMCO還展示了玩家給他們的支持信和圖畫


■會場中《TOD》的攤位也很受歡迎

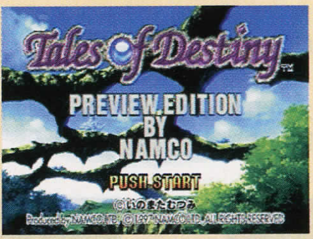

■NAMCO的HOME PAGE任你試玩



■會場上展示了《NAMCO博物館ENCORE》初回特典的SPECIAL BOX，的確是相當豪華啊。

《TALES OF DESTINY》PREVIEW版有乜嘢睇？

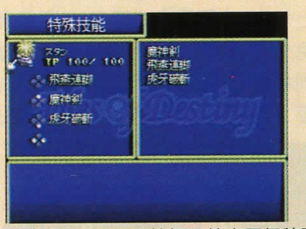
今次在TGS中派發的《TOD》PREVIEW版分為四個部分，首先當然是試玩部分，內容也頗為長。今集的操作跟上集的大致相同，而主角的必殺技也是承襲自上集，同樣有可連續3HIT的飛燕連腳和只對地面敵人有效的魔神劍和虎牙破斬。而比較特別的是特殊技有可能被COUNTER，這是上集沒有的。而今集的戰鬥也很着重連招，尤其是對付空中的敵人，先用飛燕連腳把對方打下來急停CANCEL硬直駁魔神劍或直刺非常具格鬥遊戲感覺。

PREVIEW版的其他部分包括各角色的互相訪問、「TGS'96」上展示的宣傳片段和一段以分鏡劇本拍成的《TOD》OP，片段中還可以聽到動聽的主題曲哩。



■PREVIEW版的標題畫面


■遊戲的第一舞台——飛行龍



■主角STAN一開始便已擁有三招特殊技



■飛燕連腳是對空攻擊的利器，不過硬直時間很長


■PREVIEW碟的OP片段是以分鏡劇本拍成，但其實部分片段早已完成，拍得非常精采。

TOKYO GAME SHOW 97' 秋 現場報道

SQUARE新作發報會——雙界儀

是次SQUARE的新作發報會在日本臨海幕張的「THE NEW OTANI HOTEL」中舉行，會內請來曾為動畫《TOUCH》負責上杉和也一角的聲優三矢雄二先生作嘉賓主持。而YUKE'S株式會社的EXECUTIVE DIRECTOR天河信彥先生與宣傳部的PRODUCER平田裕介先生為發報會中介紹其新作《雙界儀》的遊戲特色和今後之動向，此外亦找來為新作《雙界儀》負責御巫瑞穗一角的女優京野琴美小姐講述製作過程中的趣事，以及對於她所飾演的角色御巫瑞穗之感覺。在發報會上當然中不會少得遊戲的精彩CG OPENING和畫面片段，天河信彥先生更親身即場示範，令在場人仕體驗遊戲的獨特之處。


■三矢雄二先生


■天河信彥先生


■平田裕介先生


■京野琴美小姐

雙界儀

SQUARE、YUKE'S共同開發的超新作

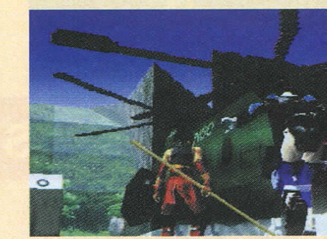
ACT	製造商：SQUARE	發售日：97年冬預定
MEM	價格：未定	容量：CD-ROM 記憶：未定

PlayStation

SQUARE株式會社與以格鬥遊戲《鬥魂烈傳》系列中開發POLYGON CHARACTER和REAL動態獲得外間不俗評價的YUKE'S株式會社共同開發的立體動作遊戲——《雙界儀》，更公布預定在今年冬季發售，成為SQUARE的新注目之作。

《雙界儀》的舞台背景是現代1997年，遊戲中以REAL 3D POLYGON將日本各地的原風景再次重現，造出360度全方向自由移動的場景，使用POLYGON CHARACTER展開冒險。角色由基本的劍．弓等手持武器之「物理攻擊」、咒符．奧義等之「特殊攻擊」、「JUMP跳躍」和「BOOST高速移動」的4種要素所構成，以4組掣操作劃分對應其各種動作。此外按掣的回數、複數和組合，不需輸入複雜的指令，亦能感覺到多姿多采的華麗之技，YUKE'S株式會社完全將PlayStation的動作遊戲操作感覺之技術實力充份發揮。然而遊戲還有很多別具特色的地方，若想清楚了解遊戲的進一步資料，請留意下期《遊戲誌》的續報！

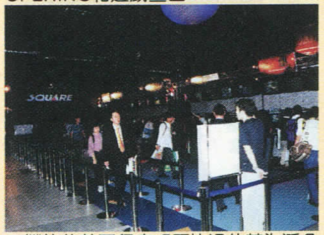




SQUARE

在是次遊戲展中，SQUARE除了公布最新的立體動作遊戲《雙界儀》之外，更播出剛發表不久的原創RPG遊戲《XENOGEARS》和SQUARE、CHUN SOFT、BANPRESTO三大廠商共同合作之ARPG遊戲《陸行鳥的不可思議迷宮》兩者的新公開CG OPENING和其遊戲的精彩畫面。當中前者的CG效果和後者的魔法表現絕不遜色於該廠的另一遊戲《FINAL FANTASY VII》，而且同樣公布在今年的冬季發售，相信會成為年末的注目作。然而SQUARE初試啼聲的AVG新作《PARASITE EVE》也有新公開的遊戲畫面，雖然只是CG的雛形，但已充份表現遊戲的驚異之處。另外SQUARE亦有在會場攤位中派發記念品，內有SQUARE新作介紹的刊物、海報、《FRONT MISSION ALTERNATIVE》的介紹錄影帶和陸行鳥CHOCOBO的儲金箱，這樣的禮品，當然全被入場者搶得一空。還有攤位的周圍亦放置了《FRONT MISSION ALTERNATIVE》、《FRONT MISSION 2》、《XENOGEARS》、《EINHANDER》和子廠AQUES的《POWER STAKES GRADE 1實況競馬予想》供在場人仕試玩。

■《XENOGEARS》新公開CG OPENING和遊戲畫面


■攤位的熱鬧程度明顯比過往較為遜色

陣容鼎盛嚴肅隆重的發表會

ENIX

相比起舞台效果十足的NAMCO和有名聲優主持的SQUARE發表會，ENIX的發表會就顯得嚴肅得多。今次ENIX在發表會上共發表了5隻遊戲，而在會場方面，ENIX的重點也放在這五隻遊戲之上，相對來説《七個風之島的故事》的風頭便明顯地給分薄。





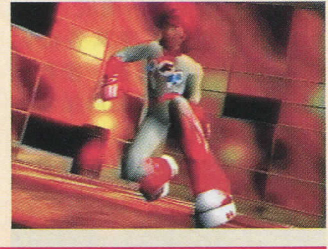
■《七個風之島的故事》在TGS中展出一系列人物的模型

BUST A MOVE

這隻稱之為世界首隻舞蹈競技遊戲，相信是受SCEI的《PAPPA THE RAPPA》所影響，遊戲裏有12個各具特色的人物，個個都造形古怪。為了做出完美的舞蹈動作，廠方特別請舞蹈家作MOTION CAPTURE，舞蹈的種類主要都是以的士高留行的舞蹈為主，所以大家不難從中發現彷如油脂或霹靂舞的舞蹈。







宇宙農夫 ASTRONOKA

一看就感到強烈的《森川君》味道，的確這遊戲是由負責《JUMPING FLASH》和《努力吧！森川君2號》的名廠MUMU與ENIX合作泡製的。遊戲中你是一個到外星去經營農業的宇宙農夫，目的當然是種出強壯又好食的農產品了，可是，你的宙場常受到一來自宇宙的農家宿敵BABU的破壞，所以你便得在種菜之餘設各種各樣的陷阱去對付他們。

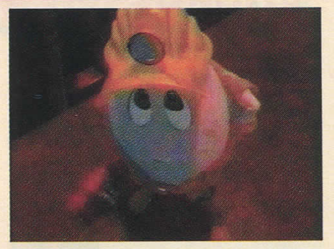






鋼蛋 EGGS OF STEEL（暫稱）

CG動畫動作遊戲一隻，廠方宣稱這是PlayStation最美麗的3D CG遊戲。玩法跟《DRAGON SLAYER》那類播片遊戲差不多，你要操縱那隻可愛的礦工蛋查理去衝出鋼鐵工場，向鐵蛋們報復。全個遊戲有超過60版。







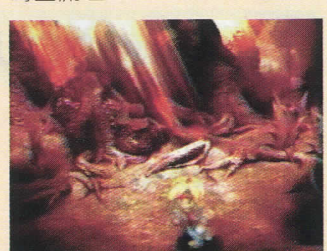
RIVEN THE SECRET OF MYST

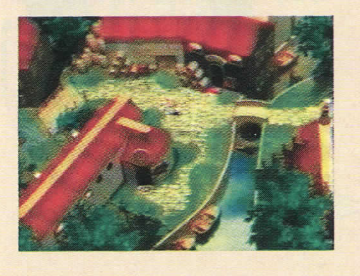
這相信是臨時加入發表會中的遊戲，因為在發表會中連簡單的文字介紹資料也沒有。《MYST》續集會推出PlayStation和SS版其實早已在美國的INTERNET網頁上公布，現在只是表明這遊戲由ENIX負責在日本發行而已。



STAR OCEAN THE SECOND STORY

ENIX在超任上所出的48M遊戲的續集，搬上PlayStation當然會用到3D多邊形了，而事實上，這隻遊戲的畫面跟《SAGA FRONTIER》差不多，同樣是以精細的3D CG作背場地的硬照，但人物就用上2D的圖畫。戰鬥的時候，就變為全3D背景。看來這種製作手法會成為次世代RPG的主流哩。







TOKYO GAME SHOW 97'秋 現場報道

SONY COMPANY ENTERTAINMENT

SCE於是次展區前面放置兩部方程式賽車和GT賽車，以宣傳其遊戲《FORMULA 1 '97》和新公布作品《GRAN TURISMO～THE REAL DRIVIHG SIMULATOR～》，更供入場的人仕試玩，然而後者的擬真表現實在令人讚嘆，速度感亦絕不遜於前者。



■新作劇場



■邀請入場觀眾與台上的「賽車手比場

VICTOR



■攤位中可以試玩《TOMB RAIDER 2》萬里長成的一段，感覺跟上一集差不多，但因為多了一種道具照明彈，操便有所不同，左右橫移的掣改為按着L2來按十字掣的左右，而R2掣就用來作照明彈。

HUDSON

廠方明顯以《BLOODY ROAR》和《爆BOMBERMAN》作為主力，而同場更展出《銀河公主傳説優奈3～LIGHTNIHG ANGEL～》、《桃太郎道中記》、《J LEAGUE ELEVEN BEAT 1997》、《新日本PROFESSIONAL WRESTLING RING鬥魂炎導》和《DUAL HEROES》，此外亦公布為SEGASATURN與PlayStation製作續編《SATURN BOMBERMAN 2》和《BOMBERMAN WRLD》。



■新發表的對戰遊戲《LAST LEGION UX》

TAITO

是次展區所公布的絕大部份為PlayStation遊戲，計有《PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰》、改版遊戲《PUZZLE BUBBLE 3 DX》，移植業務用街機作品《SIDE BY SIDE SPECIAL》、《電車GO！》和《MAGICAL DATED心跳告白大作戰》。

■首個為N64製作的賽車遊戲《LAMBORGHINI64 SUPERMAN》

IMAGINEER

大量N64新作公布的IMAGINEER，遊戲包括有《解決！64探偵團》、《J LEAGUE DYNAMITE SOCCER64》、《SIM CITY 2000》、《SNOW SPEEDER》、《超空間NIGHTER PROFESSIONAL野球KING 2》、《FIGHTING CUP》和《魔法聖紀ERUTEIRU》，而SEGASATURN電腦移植作《DESIRE》、移植自PlayStation遊戲《ATELIER MARIE》、PlayStation電腦移植作《快刀亂麻》和遊戲續編《MELTING LANCER～RE-INFORCE～》亦有在場中播放片段。



■攤位內有各式的產品販賣

SNK

在展區場外播放《SAMURAI SPIRITS～侍魂～》的CG OPENING片段，然而展區內則主力宣傳《THE KING OF FIGHTERS'97》、業務用街機移植作《SAMURAI SPIRITS侍魂～天草降臨～》和《SAMURAI SPIRITS侍魂 劍客指南PACK》，最值得留意的是PlayStation版《SAMURAI SPIRITS侍魂～天草降臨～SPECIAL》會加進原創CHARACTER——CHAM CHAM。



ESP

由ESP所組成的廠商，主力集中在《GUN GRIFFON II》、《LUNAR～ENTERNAL BLUE～》、《SILHOTETTE MIRAGE》、《仙窟活龍大戰》、《BAROQUE》、《魔法學園LUNAR》和超大作《GRANDIA》之上，最令人意外的是《機動戰士GUNDAM～基力之野望～》亦是以ESP旗下的作品展出。



■《BAROQUE》中的模型設計

PIONEER LDC

廠方只有展出交談式戀愛模擬遊戲的續編《NOeL～La negie～》供入場人仕體驗，而另一邊廂，則請來為遊戲中負責配音的三名聲優介紹其作品的特色。



HUMAN

會場中廠商主力介紹《BLUE BREAKER》和《月光症候群》，而工作人員更與入場人仕玩遊戲，送《BLUE BREAKER》海報和《月光症候群》體驗版，此外同場亦有展出其校學生的遊戲作品，看來像頗受歡迎。



SEGA

SEGA的注目作依然是《櫻大戰》其遊戲系列，此外新公布的《SHINING FORCE III SCENARIO 1》和《BURNING RANGERS》亦吸引不少入場者，而《AZEL～PANZER DAGOON RPG～》、《SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP》、《創造職業球會2》、《SONIC R》和《SOLO CRISIS》供在場人仕體驗。





■SEGA請來橫山智佐為遊戲《櫻大戰》系列作宣傳

NEC INTER CHANNEL

雖然並無新作發表，但展區依然水洩不通，除了展出剛公布不久的《FRIENDS～青春之光～》外，亦有播放《DEBUT 21》的最新片段，然而最受歡迎始是戀愛SLG遊戲《SETIMENTAL GRAFFITI》。





■《SETIMENTAL GRAFFITI》遊戲大排長龍

CULTURE BRAIN

展出柔合了《VIRTUAL飛龍之拳》和《SD飛龍之拳》特色的《飛龍之拳TWIN》，然而流暢度和遊戲性均比前兩者優勝。



■會場只展出其新作《飛龍之拳TWIN》

BANDAI

是次BANDAI的重頭作落在聲稱使用兩年時間製作的《機動戰士Z GUNDAM》之上，讓觀眾通信對戰取得其遊戲體驗版，另外廠方亦有展出其他遊戲如《R?MJ～THE MYSTERY HOSPITAL～》、《CYBER EGG BATTLE CHAMPION》、《聖天空戰記》、《聖刻1092～操兵傳～》、《機動戰士GUNDAM～基力之野望～》和《機動戰士Z GUNDAM後編 奔馳於宇宙中》等供在場人仕體驗。



■廠方在展區內派發其新作錄影帶

TAKARA

除了展出剛公布不久的《鬥神傳CARD QUEST》和《CHORO Q JET RAINBOW WINGS》之外，亦有公布3D STG遊戲《TRANSFORMER BEAST WARS》和由廣井王子作監督的RPG遊戲《ARCANA STRIKES》。



CAPCOM

CAPCOM的注目作依然是《BIOHAZARD 2》，而新作《ROCKMAN DASH》和公布已久的《SUPER ADVENTURE ROCKMAN》與《STREET FIGHTER COLLECTION》亦步向完成階段，此外《X-MEN VS. STREET FIGHTER》、《DUNGEOUS & DRAGONS COLLECTION》、《CYBERBOTS》基本表現絕無問題，唯獨動態和流暢度則仍有待改進。還有廠方亦同場舉行比賽，歡迎在場人仕上台與工作人員對戰《STREET FIGHTER ZERO 2'》，贏取其遊戲體驗版。



■CAPCOM在場展示的電腦INTERNET HOME PAGE

■BIOHAZARD 2之體驗劇場

■《BIOHAZARD》所獲獎項和快將推出的產品

SUNSOFT

在遊戲展中SUNSOFT公布以ST-V基板和自廠開發1M擴張RAM CARD製作的原創空中對戰格鬥遊戲《ASTRA SUPER STARS》，供在場的人仕試玩。

而表現嘉賓則請來二人組合SHIKT扮演《放課後戀愛CLUB～戀之ETUDE～》裏的織原早苗和掘川七瀨。此外，該廠亦同場派發《放課後戀愛CLUB～戀之ETUDE～》的電話咭，但由於場面過份擠擁，以致廠方改為問卷抽獎形式，令很多入場人仕亦飲恨未能中獎。



■二人組合SHIKT

KONAMI

絕對是是次會場中最多遊戲展出的廠商，雖然舊作重出的遊戲隨處可見，但亦不乏新作，如《想見你……～YOUR SMILES IN MY HEART～》、《OTHER LIFE AZURE DREAMS》、《TWIN BEE RPG》、《心跳回憶DRAMA SERIES VOL.2～彩之LOVE SONG～》、《PAROWARS》、《METAL GEAR SOLID》、《G.A.S.P!!～FIGHTERS'NEXTREAM～》和《大盜伍佑衛門～黑船黨之謎～》等不能盡錄。而廠商的ENTERTAINMENT CLUB和KONAMI CP SHOP場面非常虛冚，擠得整個展區亦水洩不通。



■一隻新碟、強硬推介



■完全無欠心跳產品



■再見喇！記得寫信返嚟呀！

iPC MINSTREL

廠方展出了PlayStation版的《BATTLE ATHLETES大運動會》和WIN 95遊戲《迦陵演義》，此外由曾為麻雀遊戲《FINAL ROMANCE》系列和戀愛遊戲《PHOTO GENIC》擔任人設的GENSHO氏新作《PRINCESS QUEST》，於展覽中供在場人仕體驗。



ATLUS

廠方在會場展出遊戲計有《鐵道王2世界征服之野望》、《DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS》、《怒首領蜂》，另外《PRINCESS CROWN》和《RONDE～輪舞曲～》亦趨向完成階段，唯一垢病的是前者難度略為稍高，而後者表現則較為失望。還有廠商亦公布為PlayStation開發新作《SNOW BREAK》和N64作品《SNOW-BOARD KIDS》。



每日COMMUNICATION



■廠方展出了《卒業VACATION》(《卒業CROSS WORLD》15人版？)和《個人教授》，供在場人仕試玩

小學館



■將會場攤位佈置成課室般，讓人們體驗該廠的遊戲《卒業III》

ASCII

走各類型路線的ASCII，除了有很創作性遊戲公布展出之外，當然不少得其注目作《火星物語》、《AEROS GAUGE》、《MOON》、《PARADISE LOST》和《POWER DOLL 2》，以及人氣戀愛遊戲續編《TURE LOVE STORY～REMEMBER MY HEART～》。



■極速的賽車遊戲《AEROS GAUGE》

光榮

在是次展覽光榮一口氣公布超過16隻新作，當中包括PlayStation、SEGASATURN平分秋色的《WINNING POST 2 FINAL'97》、《三國志IV with POWER UP QUILT》、《SOUL MASTER》、《大航海時代外傳》、《信長之野望．將星錄》、《信長之野望．天翔記with POWER UP QUILT》、《維新之嵐》、《水滸傳．天導一零八星》、《SOLDNERSCHILD》、《七間秘館．戰慄之微笑》和《毛利元就．三矢之誓》，PC-FX的《ANGELIQUE天空之鎮魂歌》，以及WIN 95的《維新之嵐．幕末志士傳》、《三國志VI 天地人》、《DRUID》和《ENIGMA》。

■將攤位設計成被龍盤踞的模樣



VIDEO SYSTEM

在會場攤位內只單獨展出其廠商的射擊遊戲《SONIC WINGS ASSAULT》，雖然仍有入場人仕試玩，可惜熱鬧的情況則比其他廠商略為遜色。



MEDIA QUEST

廠方在場中展出移植作《LAYER SECTION II》，雖然畫面和流暢度略為稍遜於原版，但整體依然不俗。此外亦公布對應兩機種的新動作遊戲《CROCK！PAU PAU LAND》



SUCCESS

廠方以ST-V基板製作的射擊遊戲續編《MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON 2》作為是次展覽的作品，然而遊戲的開發度為30%，但已能造出令人詫異的效果，令人絕對期待的作品。



TOMY

以《POCKET MONSTER》的產品掛帥，同場亦發表數個新作包括《KYORO CHAN》、《新日本PROFESSIONAL WRESTLING RING鬥魂烈傳3》和《超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION》。而且廠方更展出3D SCANNER和製作工模的過程。



■遊戲以外的產品——3D SCANNER製作工模過程

SAMMY

一向側重製作日式彈珠遊戲的SAMMY，今次一改作風找來高田明美作人物設計推出育成SLG《MISA之魔法物語》，成為該廠的主力作品。然而最可惜的是，原來到場的高田明美卻因事未能出席，由為遊戲負責配音的人氣聲優櫻井智代替，亦吸引不少觀眾。



TECMO



除了公布新作《鬥姬傳承 ANGEL EYES》和《GALLOPS RACERS 2》外，在場亦大肆宣傳其移植作格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE》，讓觀眾上台與COSPLAY姐姐對戰，然而她們技術實在令人嘆為觀止！

M2 TO INC



展出與汽車雜誌「OPTION」共同製作，由TOURING業界名人稻田大二郎監修的賽車遊戲《OPTION TOURING CAR BATTLE》，在會場內頗受一般車迷的歡迎。

講談社



主力仍放在改編自同名漫畫的立體格鬥遊戲《修羅之門》，由於遊戲的完成度依然很低，連人物的肌理亦尚未完成，期待日後有更進一步的完成版本！

VAP



展出剛公布不久的賽車遊戲《新世界GPX CYBER FORMULA SAGA～EXTREME SPEED～》之CG OPENING，而攤位中更有改編自同名電視劇《聖龍傳說～外傳～》供在場人仕試玩。

BANPRESTO

BANPRESTO依然是《SUPER ROBOT》系列的天下，除了展出《REAL ROBOT FINAL ATTACK》之外，也播出《SUPER ROBOT SPIRITS》的最新片段，而《SUPER ROBOT大戰F～完結編～》則未作公開。另外新公布作品《速攻生徒會》和移植作《幻影時光射擊遊戲》亦頗受入場觀眾歡迎。



■《SUPER ROBOT》的景品系列

《遊戲誌》恆例
TGS'97AUTUMN 制服美女 + COSTUME PLAYER 大圖鑑

一如過去《遊戲誌》報道GAME SHOW的慣例，最後總會介紹廠方的送行美女和參加COSTUME PLAYER。今年各廠方所挑選的模特兒質素都相當高，而大會也知道這一點，特別在首天的特別招待日舉了一次最佳制服選舉，在NAMCO《TALES OF DESTINY》發表會中男主角的制服就得了特別獎。讓我們來看看當中頗具特色的幾位吧。

廠方模特兒編



■VIDEOSYSTEM

■KAMCO

■CAPCOM把守《BIO HAZARD 2》劇場的兩位模特兒相當威風。



■BANDAI

■CAPCOM

COSTUME PLAYER 編

一如往年，CESA仍然很重視遊戲同好，繼續在會場內闢出地方設立推銷同人誌的攤位，又有空地讓COSTUME PLAYER共聚一堂。今屆由於場地較大，會方更在兩個展館之間的休憩處安排了一個拍照角，所以不單是COSTUME PLAYER，就是攝影發燒友也得到很大滿足。





■這位八神庵是不是很有型？



■LAST BRONX一黨



■也有相當多女孩子扮演《SENTIMENTAL GRAFFITI》的人物嘛……



■ELENA和CAMMY

■這個人在扮演甚麼？從後面看看——原來是陸行鳥。





■在《TGS'97春》中大受注目的EVA初號機今次也有來參加啊

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (189票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位 街頭霸王EX plus α (48票)
生產商：CAPCOM


第三位 生化危機 (45票)
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位 超級機械人大戰F (239票)
生產商：BANPRESTO


第二位 櫻大戰 (196票)
生產商：SEGA


第三位 X-MEN VS街頭霸王 (159票)
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (192票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位 生化危機 (51票)
生產商：CAPCOM


第三位 心跳回憶 (45票)
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位 拳皇96 (126票)
生產商：SNK


第二位 櫻大戰 (90票)
生產商：SEGA


第三位 超級機械人大戰F (51票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待街移植 PlayStation 遊戲


第一位 櫻大戰 (132票)
生產商：SEGA


第二位 街頭霸王 III (84票)
生產商：CAPCOM


第三位 超級機械人大戰F (36票)
生產商：BANPRESTO

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位 櫻大戰 (156票)
生產商：SEGA


第二位 超級機械人大戰F (60票)
生產商：BANPRESTO


第二位 下級生 (60票)
生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位 拳皇97 (216票)
生產商：SNK


第二位 街頭霸王 III (63票)
生產商：CAPCOM


第三位 鐵拳3 (12票)
生產商：NAMCO

三大最受歡迎男主角

第一位 八神庵 (117票)
遊戲：拳皇'97

第二位 KEN (108票)
遊戲：少年街霸2

第三位 古蘭特 (66票)
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最期待 PlayStation 新作

第一位 BIO HAZARD 2 (273票)
生產商：CAPCOM

第二位 鐵拳3 (213票)
生產商：NAMCO

第三位 前線任務2 (159票)
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待街移植 SATURN 遊戲


第一位 FINAL FANTASY VII (150票)
生產商：SQUARE SOFT


第二位 拳皇97 (111票)
生產商：SNK


第三位 街頭霸王III (30票)
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎女主角


第一位 不知火舞 (111票)
遊戲：餓狼傳説


第二位 真宮寺櫻 (84票)
遊戲：櫻大戰


第三位 藤崎詩織 (54票)
遊戲：心跳回憶

大送《Tokyo Game Show 97 秋》珍藏紀念品

獎項

Playstation 主機	1名
陸行鳥錢罌	2名





KONAMI 宣傳光碟	2名
SS 遊戲 Tactics Formula 體驗版光碟	1名
《飛龍之拳 Twin》海報	1名
《Photo Genic》海報	1名

截止日期：1997年9月26日

PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：__________

年齡：______ 身份證號碼：________

地址：__________

________ 聯絡電話：________

第55期「Player choice」抽獎得獎名單

PlayStation 主機

邱淑美

《拳皇'97》海報

曾偉鋒　許長安　呂梓維
鄧敬堂　Lee Kin Fu

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

2. 你最喜愛的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

4. 你最期待的三款PS遊戲
遊戲名稱：______ ______ ______
遊戲生產商：______ ______ ______

5. 你最期待的三款SS遊戲
遊戲名稱：______ ______ ______
遊戲生產商：______ ______ ______

6. 你最希望移植到PS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

7. 你最希望移植到SS上的遊戲
原著機種：______
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

8. 你最期待中文化的PS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

9. 你最期待中文化的SS遊戲
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：______
遊戲名稱：______

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：______
遊戲生產商：______

增強版 STREET FAXER II'

主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、小琪
洗米：米奇

AM SHOW、大 TITLE

一年一度的街機遊戲展「AM SHOW」已經第 35 屆了。今年會有 78 間廠商參與，2000 台業務用街機同步展出，場面令人感動。注目廠商首推 CAPCOM，《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》、《POCKET FIGHTER》及《私立 JUSTICE 學院》三款格鬥 GAME，厲害；SEGA 亦有《VIRTUA FIGHTER 3tb》、《SCUD RACE PLUS》、《LOST WORLD SUPER VERSION》&《WINTER HEAT》，全部是續編；SNK 繼續《侍魂 64》；KONAMI 有 64 BIT 新基板作品《FIGHTING 武術》及《RACING JAM SDX》；TAITO 會有《G DARIUS Ver.2》、《PSYCHIC FORCE 2》一樣是續編；還有 NAMCO 與 SAQURE 合作的 3D 格鬥 GAME《EHRGEIZ》……總之留意下期遊戲誌全面報道，就一定冇損失！（阿三杉淳）



《POCKET FIGHTER》



《VIRTUA FIGHTER 3tb》



《私立 JUSTICE 學院》



《FIGHTING 武術》

「真」拳皇賽前補遺報道

上期報道全港「真」拳皇 '97 大賽的詳情中出現了少許錯誤，非常抱歉！現追加如下：初賽將預定於 9 月 27 日、10 月 4、11 及 18 日舉行，每次會選出 6 名參賽者。再於 10 月 22 日的準決賽，從中選出 12 名高手，最後在 10 月 28 日進行最後總決賽，爭取冠軍殊榮。初賽及準決賽將假於九龍灣及佐敦的「VIRTUAL ZONE」，最後總決賽則會在銅鑼灣時代廣場舉行。至於其他比賽詳情，請留意日後報道，定會盡速向大家公布。（阿三杉淳）

我有新角色、新超必

《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》有兩位新角色，一位名為 URIEN，在招式上或乎外型上都與陰陽人 GILL 很相似；另一位是 HUGO，是否有點像《FINAL FIGHT》某個BOSS角色？他是大力士一名，擅長投技，很惡。還有在遊戲上增加了第四種超必殺技，但 LEVEL 消耗量、使用條件則有待公布，AM SHOW 自有分曉。（阿三杉淳）

URIEN



HUGO

日日做車長都得！

TAITO 的名作《電車 GO！》已於日本推出新版本，定名為《電車 GO！ EX VERSION》，而行車路線會作出大革新，相信會非常吸引。而PlayStation家用版就於12月推出，廠商更為滿足玩家要求，遊戲將會連同專用的模擬「車長控制台」一併發售。控制台外型與真實日本JR電車的控制台一樣，雖然質量感不同，但可以有如親身駕駛的感受，已經夠滿足了。想不想買一套回家，日日做車長呢？「控制台」售價定價5800日圓，與遊戲本身售價同樣，不算太貴罷。（阿三杉淳）

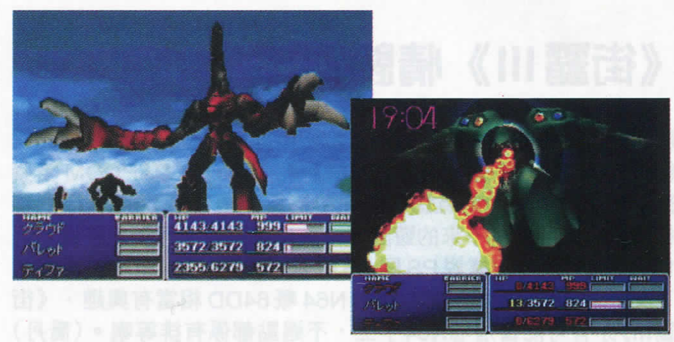




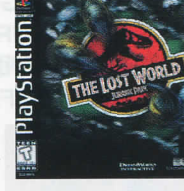
FINAL FANTASY VII 國際化

SAQURE 的《FINAL FANTASY VII》街知巷聞，不但在日本國內反應熱烈，9月在美國發售時同樣好評如潮。為紀念日本國內發售三百萬枚的佳績，於是決定於 10 月 2 日推出 3 + 1 枚組的《FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL》。

當中 3 枚是海外版的遊戲內容，不但追加了兩大新 WEAPON，亦有新事件出現，CG 畫面同樣有所增加，但基本故事不變，更可用回《FINAL FANTASY VII》的舊 SAVE 進行遊戲。另外1枚是名為「PERFECT GUIDE」的遊戲資料集，人物設定、場景、武器、道具，甚至連原畫都有，絕對是《FINAL FANTASY VII》支持者必然之選。（阿三杉淳）



美版 GAME 香港都有代理？



最近發現香港發現不少美版新 GAME 出現，不過多是翻版。想要正版的話又非常難找，怎麼辦？為此，據知某商號會為各位 PlayStation 及 SEGA SATURN 機迷精選最新最快的原裝美版好GAME，例如《侏羅紀公園》、《FINAL FANTASY VII》、《生化危機 DIRECTOR'S CUT》……等等作公開發售，價格合理。有興趣的話可以去東×188 找找，説不定會有意外收獲。（阿三杉淳）

遊戲誌協辦「電腦香港之旅」

「遊戲誌」攬日本人旅行團！？不可思議的事真是一天比一天多。其實這項活動主辦機構為「ANA全日空」，策劃「CHINA WAVE」，「電擊王」、「TV GAME PRESS」及「遊戲誌」共同協辨。主要目的是讓一班對香港電腦世界有興趣的日本人親身體驗一下，帶領他們去揭開回歸後香港電腦業與遊戲界的神秘面紗。日期為11月18日（星期二）至21日（星期五），4天行程中包括探索旺角及深水埗各大電腦商場，視察遊戲開發廠商的運作，還有「日本VS香港遊戲大會」，可謂內容豐富。費用每位 112,000 日圓，欲知詳情可瀏覽 CHINA WAVE 網站，網址為 http://www.chinawave.com。（阿三杉淳）



最愛是你，薩爾達傳說 64



跟據日本N64的最期待大作排行榜，《薩爾達傳説 64》依然穩守第一位，再一次証明「好嘢自然受歡迎」的道理。雖然任天堂公布新作預定於97年 12 月發售，但容量未定、價格未定、記憶單位未定，連 TITLE《薩爾達傳説 64》都只是暫定而已，會否如期推出，相信大家都未敢樂觀了。不如看看開發中畫面，先睹為快。（阿三杉淳）

《街霸 III》情歸何處？

《街霸 III》嘅改版《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》就差唔多同大家見面啦，係新版推出嘅同時亦有好多人想知究竟《街霸 III》又會移植去邊部家用機到呢？據一位 CAPCOM 開發部要員接受美國遊戲雜誌嘅訪問中提及，唔希望《街霸 III》被移植到一部不能應付不來的遊戲機上，也就是説有可能被移植到下世代的遊戲機去 (據説 PS 同 SS 喺 98 年都有新機出，詳情留意下文）。但亦有聞 CAPCOM 對 N64 嘅 64DD 相當有興趣，《街霸III》亦有可能會落喺N64手上，不過點都係有排等喇。（喬丹）

TECH SATURN／PLAYSTATION 要停刊了

ASCII 出版的遊戲月哟《TECH SATURN》及《TECH PlayStation》終於在盈利不足、銷量未如理想的情況下宣布停刊。兩本月哟都有附送試玩版，確實相當吸引，可惜在遊戲週刊化的競爭下，雖然以減價招徠，仍未能平反局面。結果導致停刊，令讀者們又少了一個選擇，實在非常可惜。（阿三杉淳）





N64 的 MACROSS



《超時空要塞 MACROSS》將於98年3月登陸N64，新作定名為《超時空要塞 MACROSS ANOTHER DIMENSION》，乃3D射擊遊戲一個。玩者可自由控制戰機「韋基利」變形，操作更為細緻。故事背境是於 2019 年～2020 年兩年間，《超時空要塞 MACROSS》歷史的真空期，屬原創故事。相信在 N64 的強大機能下，一定會非常精彩。（阿三杉淳）



反蛋專用！全能光線槍

繼早前市面上出咗一個可以將普通光線槍轉換成能夠對應《TIME CXXXXX》同《GUNBXXXXX》嘅轉換器之後，而家又有一款對應可以玩哂所有槍 GAME 嘅反蛋光線槍，哩枝槍可以基本上可以對應現時 P 機同 S 機嘅槍 GAME，而且仲內置埋一個轉換器，按實兩個掣開機就可以玩埋《TIME CXXXXX》同《GUNBXXXXX》添。真係估唔到而家哟反蛋商人都可以咁利害，不過 $$ 都唔平，要成二百多到三百多元。（喬丹）

好靜、好靜……個場

自從修改咗反翻版嘅條例之後，警方嘅掃蕩翻版行動頻頻，而上兩星期喺黃金又有大規模掃蕩翻版嘅行動，警方除咗拉人封舖之外，今次再下一成，喺黃金嗰度設立咗一個警崗，而且定時有警員巡邏，確實係打擊翻版嘅一大有力行動。聽好多場內嘅老闆講，而家一兩個鐘就有警員行過，真係冇人敢賣翻版碟。除此之外，呢個場直頭可以叫做最安全嘅商場添。（喬丹）

Sony 新機現身！

外國來料：聞説 Sony 下一部機唔係 PlayStation 嘅次世代機，亦唔係什麼 64BIT 嘅新主機，而係一部名為 PlayStation SuperSonic 嘅升級版 PlayStation。呢部機基本上同原本嘅 PlayStation 差唔多，主要係改用咗 12 倍速嘅 CD-ROM 同內置 62M RAM，當然亦加咗幫助畫面同運算嘅 CHIPS，而且會喺 98 年初喺日本發售，不過到現時為至還未得到 Sony 方面嘅証實，如果有進一步嘅消息，一定第一時間為大家報道。（喬丹）

SEGA 俾人告

來自美國嘅消息：3Dfx Interactive 控告 Sega Enterprises Ltd.、Sega of America 同 NEC Corporation，事原 3Dfx Interactive 同 Sega 有合約開發一顆 Chipset 俾 Sega 嘅新機用，點知Sega突然終止合約，改用咗NEC嘅Chipset，所以搞到 3Dfx Interactive 要採取法律嘅行動，雖然結果係點仲未知，不過就証實咗 Sega 嘅新機係正在開發中嘅説法。（喬丹）

世嘉新機新消息

PS 有新機，SS 一樣有，而且仲係 64BIT 添，據外電報道，世嘉會喺 98 年嘅聖誕節推出佢嘅新機 Dural，呢部 64BIT 機係用 200MHZ 嘅日立 64BIT CPU，NEC 嘅 CLX Chip set，淨係 Texture RAM 都有 8M byte (64Mbit) 嘅 SDRAM，而內系統用嘅 RAM 就有 8 或 16Mbyte，加埋 Yamaha 嘅聲音 Chip set 同6至12倍速嘅CD-ROM，單睇其機能嘅一些數字統計就已經相當嚇人，預定有四個手掣嘅插位，記憶卡就插喺手掣到(十足N64咁)，仲有LCD螢光幕，好似話可以對應SATURN嘅遊戲添，而售價就大約二千多至三千元港幣。（喬丹）



GUNDAM VIRTUAL MODELER PRO PERFECT MENUAL

發售商：HOBBY JAPAN



售價：2381 日圓（不連税）

在 PIPPIN 初推出的時候，BANDAI DIGITAL ENTERTAINMENT 曾為該機推出過一個 3D 軟件《VIRTUAL MODELER LIGHT》，該軟件是以 3D CG 來模擬砌模型的感覺，軟件中附有大量《機動戰士》的模型，而開發該軟件的，是一間名為 EXPRESSION TOOLS 的公司。

及後，《VM》正式在電腦上推出，還有增強功能的《VM PRO》。其實，《VM》可以説是 EXPRESSION TOOLS 一套專業 3D 軟件《SHADE》系列的限制功能版本，所以收錄在《VM》內的模型亦可以直接在《SHADE》中取用，實際上，就是專業級數的模型庫。

今次介紹的這本書，內容除了補充《VM》使用手冊上含糊不清的地方外，更詳細介紹以《VM》來製作情景的工序，與及《VM》配合 PHOTO SHOP 的應用，加上附送的 CD-ROM 內的素材、光源資料和場景模型，對於希望進一步涉足3D繪圖的機械人迷來説，這是一本值得一讀的參考書。（米奇）

《遊戲誌》二周年問卷調查大抽獎　得獎名單

GAME SHOW 大獎

PANG MAN CHING

獲雙人來回日本東京機票包食宿

拳皇'97 大獎

陳紹傑　　蘇樹楠

各獲拳皇'97 街機套裝一套，包括：街機版《拳皇'97》盒帶、MVS 底板、SUPER GUN、控制桿

打機靚靚大獎

HANSON NG LEE KWONG NANG 戴恆達

各獲 SONY KV-21 21 吋日本線打機電視一部

SQUARE 布章獎

各獲《SAGA FRONTIER》布章一個

伍尚禮　潘振國　王德軒　PO CHAN FAI　陳嘉輝
郭德健　FOK SHIU MAN　梁志輝　林嘉輝　CHOY CHI CHING
LAI CHUNG WAH　SO WING TUNG　LUEN SIU CHEUNG　廖智文　黃勝廷
TSE KIN HUNG　TANG SZE YUEN　何偉豪　YU KWOK WAI　伍振麟
LEE HING LOI　POON CHI HANG　KA YEE YIM　蔡嘉偉　鄭仲圖
盧仕廉　譚耀聲　鄭曉偉　EDDIE YIM　莫浩基
彭裕發　YU SHUNG KO　KWOK KAM LUNG　陳經麟　陳永峰
何瀚洋　LO CHUN HO　張智傑　CHEUNG KOON NIN　吳國豪
HEUNG YIOG COR　黃肇良　OLIVER CHIN　吳啟鋒　黃啟生
PANG CHI HUNG　CHARLES LO　YEH CHI KIN　SIN CHUN FAI　陳臻朗

各獲《FINAL FANTASY TACTICS》布章一個

TSANG YIU FAI　FUNG CHI FAI　鄭建文　何瑞昌　CHOW SHU MING
YU TUNG KIN　TSE LOK LING　NG LUNG KONG　林文俊　黃文華
LEE KIN FU　麥比謙　曾凱欣　林紀發　LI LHAK KWOK
WONG KWOK WING　LEUNG YU TAK　黃樂文　何嘉倫　潘磊
SIU WAI SHING　CHAN PAK HON　陳偉良　張子健　LEE KA TAT
CHEUNG MAN HO　陳永耀　袁明偉　劉永昌　戴志強
LEUNG KWOK NGAI　LUENG WAI HUNG　馬靖　吳家偉　江旭驊
WONG YIK CHIN　TANG WAI YIN　WONG PING SIN　羅永泰　余孟韻
TANG HONG TAI　羅錦棠　YEUNG PO YAN　吳文浩　梁建文
梁子賢　LAUKOON PUI　CHAN ZI HO　蘇安華　司徒偉傑

各獲《TOBAL 2》布章一個

CHAN MAN CHUNG　LAI PO WING　霍名臻　林思允　CHAN HING WA
陳展揚　CHENG WAI LUN　HO CHI YUEN　LEE CHI LAP　黎展鵬
LAU CHI SHING　洪文翰　胡旭明　文凱逸　TAM MAN KWONG
鄧志康　EIIE LEE　CHAN CHUN WAI　黃國輝　KWONG SING HO
黃智恆　王家麒　鄭權智　IEONG SU CHENG　馮永昌
CHENG KING YIU　蕭永鋒　謝天宏　ANNA CHEUNG　KWOK PING FAI
朱富邦　余旭鳴　李寒郁　CHING TSAN KEUNG　NG YU HEI
LAM CHUN SHING　馮國華　劉衛　彭志邦　蔡錫旭
葉偉傑　潘品聰　AU-YEUNG KWOK LUNG　林念宗　陳思來
何孟熹　楊志鴻　盧振權　LEE SIU CHUNG　周榮東

各獲《武士道之刃》布章一個

林家惠　陸達權　SO PAK LAM　盧劭中　李毅
KO KWOK CHING　葉兆銘　IP WAI LAM　蔡正文　邱浩權
LAUNG KA YIN　朱啟欣　WONG HOI SAN　LEUNG KAI CHUNG　陳智聲
NGAN PING LEUNG　LAW SHEK KIT　鄭佳昌　LAM CHI LEUNG　梁繼正
LI CHI HONG　YIU HON FAI　YIP SIU YAN　郭彼德　WONG MAN KING
HONG WONG LEUNG　CHAN YIU MAN　LAM YIU KEI　林堅平　陳俊維
TSOI SAI WING　MA TIN WAI　MAN SIU FAI　吳世豪　何志成
YEUNG WING YAN　TANG CHI KIT　梁嘉偉　CHAN HONG KEUNG
DANIEL EDWARD MARCAL ANOK
蘇廣漢　KWOK WAI MAN　張世傑　LI MAN HOE　CAHN MEI YEE
WONG SEN SEN　LEE CHI YIN　林志銘　黃程輝　YEUNG KWAN HO

本刊將個通知各得獎者領獎辦法　（獲得「SQUARE 布章獎」之得獎者本刊將獎品寄到府上）

世嘉・微軟聯手出擊？

SATURN的下一代是128 bit！？

文：畑山哲哉

SEGA

■世嘉新機種的消息在美國方面已早有所聞



■微軟有意染指遊戲界，已是人所共知的事情，這次與世嘉合作的消息，會否是「蓋茨狂想曲」的第一步？

《日本經濟新聞》於9月7日在頭版報道了一則令人驚訝不已的大新聞，標題為「世嘉與微軟（MICROSOFT）要開發128 bit遊戲機／在家庭機上合作／將於1999年發售」。想起來世嘉今年在遊戲傳媒上的「表現」，首先在年初發表要與BANDAI合併；3月有報道説要減少SEGA SATURN產量；5月底宣布取消合併計劃；而這次就是新硬件……看來該公司勢必會得到遊戲界新聞的「最佳主角獎」吧！？閑話休題，現在就給各位介紹這驚天動地的重大新聞吧。

先看看消息來源

我們先來看看《日本經濟新聞》的獨家消息吧。這次報道的要點為：

- 世嘉要與微軟合作，共同開發128 bit家庭遊戲機，最早將於1999年發售，主機價格要控制在3萬日圓以下；
- 雙方的有關洽談已進入最後階段，估計會在10月份簽訂正式合同；
- 新硬件會擁有高出SEGA SATURN十倍左右的性能，亦裝備MODEM；
- 雙方要共同開發以WINDOWS CE為基礎的遊戲機用OS，所以軟件開發商就能以裝備WINDOWS NT SERVER的PC開發軟件，利於降低開發成本；
- 由於採用在國際上已很普遍的PC用OS，所以軟件開發商也可在開發工作上的不少方面，把PC版與家庭機版共同化。這樣就能以短時間、低成本開發軟件，向用戶提供豐富而廉價的遊戲作品。

且聽聽世嘉的話

在接到如此大新聞的時候，當然該先直接問問世嘉方面了。於是，我就在9月9日對世嘉CS事業部的南雲先生進行電話訪問，得到如下回覆。

『對於《日本經濟新聞》所登出的報道的一切內容，都不是由世嘉宣布的。但是，至於該報道所談及的微軟公司，我們不單止在家庭機事業，也經常在技術方面的事宜上有來往。

正如曾經在與推出MEGA DRIVE的同時着手32bit機（後來的SEGA SATURN）的技術研究工作一般，我們確實在推出SEGA SATURN以來，一直進行着關於下一部硬件的研究工作。可是作為硬件開發商，這樣做是理所當然的。至於何時把它（新硬件）作為一件產品推出，我們到目前為止還沒有任何具體的日程表。

現在，世嘉最着力的就是要讓SEGA SATURN更為普及，同時更加強軟件陣容。由於花了好幾年功夫而開發的強勁軟件即將陸續登場，我們認為，今年底的新作陣容可説是在SEGA SATURN推出以來最為強勁。我們世嘉，今後也要繼續努力去推廣SEGA SATURN，以爭取更大的成就。』

細想想世嘉的形勢

一直以來，對於世嘉的新硬件，在本港遊戲界流傳着各種各樣的傳聞，但對日本業界來説「MICROSOFT有參與開發」似乎已是定論，所以相信大多數日本的業內人士，看到這次《日本經濟新聞》的報道後就會感到：「果然還是如此。」

主機採用128 bit CPU、性能可達SEGA SATURN的10倍左右、也裝備MODEM、售價會在3萬日圓以下、要在WINDOWS CE的基礎上開發家庭機用OS——這次報道所形容的世嘉新硬件真令人吸引，也符合於世嘉在MEGA DRIVE以來所推進的「多媒體路線」（家庭機的廉價PC化？）。可惜正如世嘉方面表示，這次報道只不過是《日本經濟新聞》一家的報道，而且世嘉也未對這個報道給予肯定。然而我們還是應該留意到世嘉這次的反應，雖然該公司對之並無証實，但也沒有否定，其説法是：「不是由世嘉宣布的。」這至少不是可以説該公司間接表示微軟參與家庭機事業嗎？

我在得到上述回覆後自然有一種感覺：《日本經濟新聞》的報道令世嘉感到無奈及很不開心。不知大家會否同意？

看看目前的硬件市場，PlayStation似乎得到過半的地盤，其勝者地位已很穩固，但誰都還不能肯定其下一代硬件能否也爭取最大地盤；NINTENDO64在出道以來已過一年有餘，但至今仍未讓我們看到「大反攻」之兆；而SEGA SATURN卻與上述兩部硬件不同，就銷量來講，其發展空間已不是很大，據説世嘉本身也把今年度的硬件生產量定為幾百萬部（PlayStation的每月產量超過100萬部）。

而在此情況下，世嘉應至少在NINTENDO64獲得一定的地盤前大放新硬件的消息，以防止發生「用戶流失」，但這並非易舉，因為世嘉也要繼續推銷SEGA SATURN，所以本來如此「重大發表」應按十分周到的宣傳計劃，在能盡量避免對現行硬件的銷量發生負面影響的情況下進行才對。世嘉方面表示，他們為今年底的消費旺季，在軟件方面準備「史無前例的最強陣容」，但我有點擔心，《日本經濟新聞》這次的獨家報道，似乎不會貢獻於硬件銷量，反而有可能使有打算買家庭機的部份用戶，跑到PlayStation或NINTENDO64的一邊。（該報道所形容的新硬件，起碼不令我們想到與SS之間並沒有軟件互換功能嗎？）

× × × × ×

如果有人問我對這次大新聞有何見解，暫時我只能談這麼多——就算《日本經濟新聞》的報道屬實，但也無法判斷它所介紹的開發環境能否吸引大批軟件開發商。説到「低成本」，當然不能忽視開發器材所帶來的負擔，但如新硬件所採用哪一媒體（CD-ROM、DVD還是其他全新的一種）、開發難度如何、建立怎樣銷售制度等因素，也不是很重要嗎？

另外，相信不少資深機迷們接到這次新聞後就聯想到一些話題，如微軟的新戰略究竟會如何（該公司已建議統一街機基版的規格）？利用MODEM的通訊對戰遊戲會否成為主流？家庭機硬件的規格會否很快就能統一？甚或家庭機與PC會否統一等等。至於這些話題，若有機會的話，希望就在找個機會與大家一起探討。

題外話

世嘉保密有問題？

還記得今年3月，在《日本經濟新聞》報道「SEGA SATURN大減產」的消息時，世嘉方面的反應正如這次一般：「這不是由世嘉發表的。」其實有些業內人士曾經也指出過，今年初世嘉與BANDAI之所以突然發表合併計劃，是因為當時部分報章得知此一「秘密計劃」正在進行，並要準備對外界公開。依我個人的感覺，無論結果是否屬實，一直以來內部計劃被暴露的例子在世嘉身上一再發生，該公司是否應在此方面有所改善呢？

Microsoft

■新機種推出的消息會影響到SATURN在今年聖誕節的銷路？



■《D之食桌2》的去向一直惹人關注。在「TGS'97秋」的最後一天，飯野賢治揚言9月8日會有值得機迷留意的消息發表，事後「消息」卻不見影踪。這些異動是否意味着《D2》會為世嘉新主機打頭陣？

另有來自美國的消息，請參閱今期「STREET FAXER II'增強版」

SAMURAI SPIRTS ～侍魂～

傳說之魂於64 BIT世界再次登場！



FIG 製造商：SNK 發售日期：未定
價格：未定 容量：未定
2P HYPER NEO·GEO 64

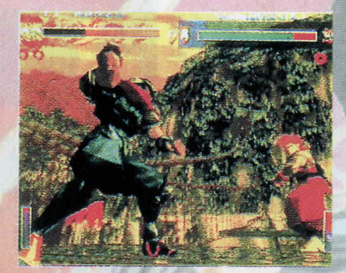


於今年二月的AOU SHOW中，SNK以PROMOTION VIDEO作參考展出，全長超過5分鐘的DEMO，將遊戲內的CG OPENING、新舊角色和激烈的對戰畫面再次重現，它便是立體多邊形化後侍魂之話題作《SAMURAI SPIRITS～侍魂～》。

SNK最強基板——HYPER NEO GEO 64

相信用製作經年來形容此基板絕不為過，其實，SNK早於多年前已著手計劃新基板的開發，直至近年，才宣告成功研究完成HYPER NEO GEO 64，而有關機能和各系統資料亦逐漸曝光，而首兩個對應此基板的作品分別是刀劍格鬥名作《侍魂》系列之立體化最新續編——《SAMURAI SPIRITS～侍魂～》和由SNK製作的首個賽車遊戲《ROUND TRIP RV》，亦充份表現出其基板的獨特性能。





HYPER NEO GEO 64系統規格

系統表現 · CPU：64 BIT RISC CHIP
· RAM：4M BYTE
· PROGRAMME MEMORY：64M
映像表現力 3D部 · VERTEX MEMORY：最大96M BYTE
· TEXTURE MEMORY：最大16M BYTE
2D SPRITE部 · 表示SPRITE數：1536個/ FLAME（1 FLAME＝1/ 60 S）
· CHARACTER MEMORY：最大128M BYTE
· 主機能：擴大、縮小、上下左右反轉、連結、CHAIN、馬賽克、MESH、ACTION
2D SCROLL部
· SCROLL面數：最大4面
· CHARACTER MEMORY：最大64M BYTE
· 主機能：擴大、縮小、迴轉、變形、縱橫畫面分割、縱橫LINE SCROLL
調色板 · 色數：1670萬色/ 4096色，同時發色
SOUND · CHANNEL數：32 CHANNEL
· SAMPLING周波數：最大44.1KHz
· WAVE MEMORY：32M BYTE

基板機能特點

· 3D/ 2D動畫畫面表現最高可達每秒1/ 60格表示
· 遊戲採用替換安裝ROM帶
· 擁有擴張機能

「新」·侍魂

這是SNK初次使用HYPER NEO GEO 64製作的立體多邊形格鬥遊戲《SAMURAI SPIRITS～侍魂～》，與過往其系的作品有着很大分別。遊戲中的各戰鬥場景，由於以立體360度所構成，令遊戲設有多重戰鬥場景的系統，按玩者的移動而轉入不同的場景進行戰鬥。

然而遊戲中的操作亦由於其轉化而有所改變，以A掣防禦、B掣輕攻擊、C掣重攻擊和D掣DASH，而方向加D掣能使出FREE DASH的效果，但斬攻擊、蹴攻擊和回避攻擊等詳細系統則仍未清楚，期待日後的續報！









■修羅和羅刹劍質選擇依然健在



物語

在二十年前……數年間。

壞帝YUGA將全國各地的胎兒，從母親的腹內取出，在胎兒們身上使用秘術，再次回到其母親的腹中，然而經過壞帝之手後，胎兒的肉體、精神和人間之使命亦完全被其封印，誕下成人。

被封印後的他們，自幼便能發揮其本身之才能，受到週遭之人稱為神童或鬼童。然而又十年後，他們遂成優秀的青年，在各方面亦非常活躍。其中，有的成為社會上響噹噹的人物，有的是高名學者、有的是劍術者、有的則是天下聞名的大盜。

一日，壞帝突然在他們面前以人類的姿態出現，將他們在世誕生前的使命封印解除。而壞帝之目的，便是從他們之中揀選男女兩體，再合而為一，呼喚出半陰，半陽之暗黑神。（胎兒成長後，一經破壞封印，便會發狂變成殘虐不仁之徒）

男女合一產生的暗黑神，祂只能存於魔界，並不能支配地上人間界。最終型態的暗黑神，除了男女合一，更要一位無垢的胎兒三位一體合一，而誕生的暗黑神才能於魔界和地上人間界君臨天下。

壞帝為了令暗黑神復活，不斷找尋完全體之男女和狩獵能合一的無垢胎兒……









登場角色

～與霸王丸有㗎不尋常的關連、出現於闇之世界的少女～ 色

被奪心之傀儡

被奪心的半陰之女·色，受壞帝之命令找尋取得出現於闇之世界的半陽之男。然而，所見的劍士之中半陽之主「霸王丸」，與色有着謎一樣的關連而被追尋。



～為㗎尊敬的君主而站立於大地～ 柳生磐馬

笑臉豪傑

藩中的城警護役·柳生磐馬，藩內發生內亂，為了追尋興事的謎之人形師而出發。



～流浪全國的剛之劍士、被謎之少女所追尋～ 霸王丸

永不動搖的剛之魂

為達成武者修行而流浪全國的霸王丸，被執拗的謎之少女所狙擊，而未清楚來龍去脈的他，卻不自覺墮進暗黑者的計劃之中。

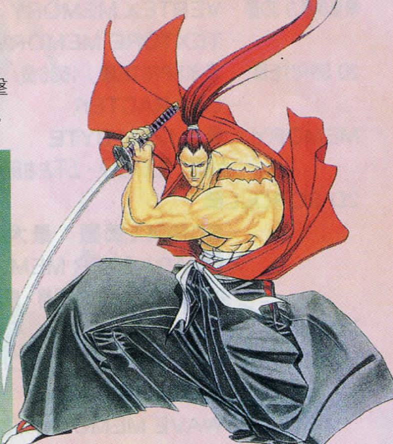


～追求宿敵、野獸之牙～ 牙神幻十郎

沾滿鮮血的凶劍

為追尋將其宿敵霸王丸擊倒，而被捲入該次事件之中。





～為姝最愛之人的幸福、脈脈地接受命運～橘右京

・一瞬閃光

右京的最愛・小田桐圭，其腹內的胎兒發生着不尋常之異動……





～代姊而戰、守護大自然的戰士～梨舞流留

多愁善感的十五歲少女

繼續努力修行的梨舞流留，由於感到大自然有着不尋常變化，被受外間的污染，因而代替其姊肩負起守護大自然的責任。





～抹殺人形師、不能估計的冷漠之瞳～風間蒼月

冷靜沈姝抹殺對手

一日，蒼月受奉首領之招徠，執行抹殺指令，對於是次行動蒼月之首領表現出不尋常的興趣，令蒼月朝向抹殺人形師之路進發。





～異常事件發生頻仍、獨力阻止背後的陰謀～服部半藏

伊賀最強之忍

追尋各地頻仍發生胎兒消失事件的半藏，從藩主的密書中得悉事件的背後與謎之人形師有所關連…



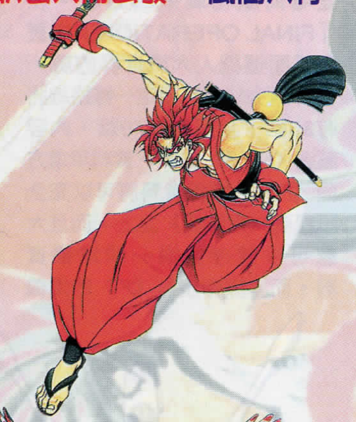


～斷然拒絕幸福生活、為姝養父而出發～風間火月

爆忍燃燒

從魔城中救回親妹葉月的火月，其養父被謎之人形師所侵擾，為了追踪謎之人形師的下落，風間火月又再展開旅程。





～對於危害和平之事不會坐視不理的正義之誓～加魯福特

蒼之稻妻

世界一旦回復和平，邪魔又會再次出現侵噬。正義的美藉忍者、蒼之稻妻・加魯福特，敢然向罪惡挑戰。



～由沈睡中甦醒的巫女、討拔世上最凶之魔～奈戶流留

喜愛包羅萬象的巫女

在大自然氣息中沈睡的奈戶流留，她的戰鬥並沒有因此而終結，為了要打倒世上最凶之魔物而進發。





謎之角色



■壞帝YUGA

■？

＊畫面相和SYSTEM內容仍屬開發中



超級機械人大戰F

SLG	製造商：BANPRESTO	售價：6800日圓
MEM	發售日：9月25日	容量：CD-ROM
	SEGA SATURN	

《超級機械人大戰F》一分爲二！《完結編》今冬推出！！

就在「東京遊戲展'97秋」的前夕的9月2日，BANPRESTO突然召開記者招待會，宣布《超級機械人大戰F》的新大計——分拆為兩編推出。這真是驚天動地的大件事。

容量過大被迫分拆

分拆之後第一輯仍然名為《F》，而後編則暫名為《超級機械人大戰F完結編》，據BANPRESTO表示由於《超級機械人大戰F》的內容比原定的多出很多，一隻CD未能容納，為了不希望出現消化不良的情況，製作公司決定分為上下編推出，而廠方更把這完結編當作為《機械人大戰》的第十作，考慮加入新元素。

BANPRESTO表示，《F》分拆之後每一條路線仍會有33話，全個遊戲合計有50話，這分量絕對不會少過《超級機械人大戰S》。





不會推出套裝版

另外，所有玩家期待的伊迪安、GUNBLASTER和各名機的強化版本都會在《完結編》中登場，還會有很多可以「說得」的隱藏成員和隱藏機。分歧條件方面，據已收到的《F》流程表顯示除了大體上分為「真機械人系」和「超級機械人系」外，爆機分支都會在《完結編》之中。

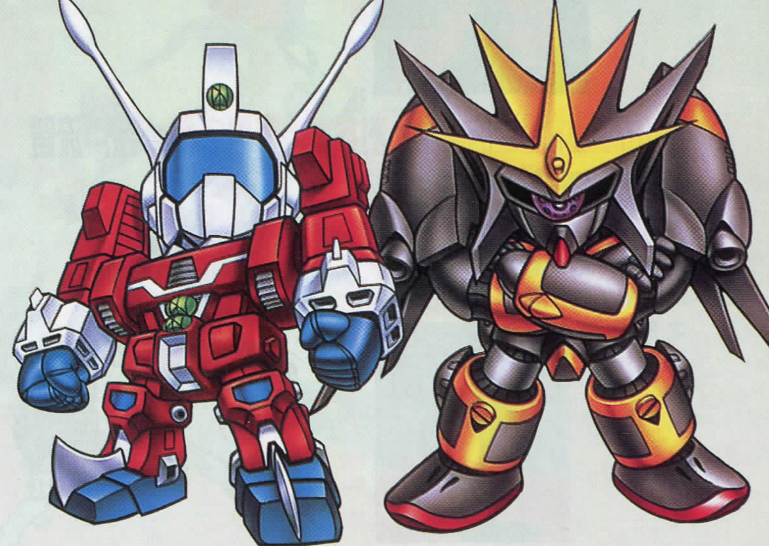
在招待會中，BANPRESTO播出了一段《完結編》的片段，片段中伊迪安和GUNBLASTER都有登場，而GUNBLASTER更有登場動畫片段，氣勢十足。BANPRESTO宣稱《完結編》將於今冬推出，而且肯定不會推出套裝版，但到底是否於今年內推出，有關方面仍未能確切作答。

順利過渡銜接有法

兩輯遊戲將以一集全新創作的故事「FINAL OPERATION」連接，《F》的故事主要是描寫與普士達軍的戰爭，而《完結編》就以伊迪安登場而激化戰爭為題材。在「FINAL OPERATION」中更會解開機械人大戰世界的謎。

《完結編》預定一條路線將有35話，全部約有70話，內容超過《F》和《S》。資料承繼方面《F》的爆機資料將可以完全承繼到《完結編》之上，而且大家可以儲存多過一個爆機資料。而就算你沒有《F》的爆機資料，《完結編》也已準備了多個包括了各主角和兩系列故事、級數高而沒有用過錢的樣版資料，讓新玩家可以自由改裝愛機玩下去。不知有關方面會否還會否在這些樣辦資料上做加入秘技呢？





本文中所有遊戲畫面均為開發中畫面，同時數值亦為試作數值



真實機械人系故事概略

第9話 南海之死鬥

到達光子力研究所的隆巴納艦隊除得到補給外，更得到閃光高達這強大助力。而在補給後，隆巴納亦收到泰坦斯極東支部的命令，要立刻前往夏威夷護送聯邦軍輸送部隊，至於其目的地便是位於第2新東京的NERV總部。原來，今次護送的便是NERV的EVA 2號機及其機師明日香，而於運送中途使徒更突然出現。由於只有EVA有能力對抗使徒，於是2號機便隨隆巴納的迎擊部隊出動。而在擊退使徒後，保士達軍竟又突然出現。



第6使徒出現

於這一版中，玩者要對付的便是魚之天使——第6使徒GAGHIEL，由於其餘機體的攻擊均對使徒無效（除非閣下能一擊打過5000點破壞力吧！），故唯有以EVA 2號機獨力頑抗。



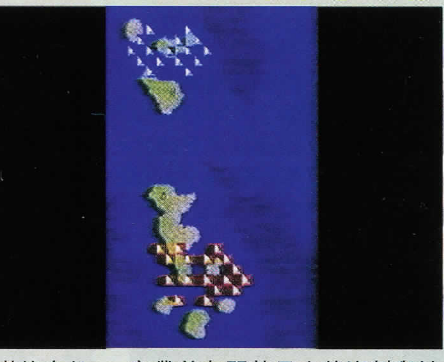
EVA 2號機

由於同樣擁有AT Field，故EVA 2號機便能有效攻擊使徒。不過出場時2號機是沒有接駁電纜的，故首要任務便要先令2號機歸艦接駁電纜，同時由於第6使徒不能上水，故要站在陸地與之戰鬥。



第10話 背叛

於擊退第6使徒後，隆巴納便收到肯格艦長的通信，原來軍部上層終於也批準隆巴納轉乘另一艘較強的母艦「亞加瑪」，同時更得到機動機士及機師的補充。此外，於補給的同時，獸戰機隊的指揮官翟比亦以作戰參謀的身份登艦。而就在此時，隆巴納竟受到三年前來犯的外星人「監察者」的攻擊。之後，一件令人更意外的事亦發生了，翟比竟帶着有關外星人的資料與沙羅一起投靠監察者！雖然忍最後也及時追到沙羅，但卻給翟比成功逃去。



監察者

於三年前的第三次大戰中，隆巴納面對的除DC軍外更有這群異星人，而他們當時便自稱為監察者。至於今次大戰中，隆巴納除要對付DC及保士達軍外，更要對付這批不論科技及戰力均達超地球的強旅。



夏莉絲的加入

當擊退監察者後，桀布尼及夏莉絲所帶領的保士達部隊便會出現。而於這版中，玩者便可以達巴向夏莉絲說得，同時將之收為已用。由於夏莉絲是保士達十三人眾之一，故她的加入絕對是一支強心針。



第11話 使徒 再臨

雖然是被藤原忍以武力截回，但給終沙羅也難逃被關進房中及暫時停職的處分。另一方面，隆巴納也終於到達第2新東京，完成護送任務，不過就在這時，第2新東京竟突然被保士達軍襲擊，由於NERV的任務只是對抗使徒，故碇司令亦只答應如使徒出現才施以援手，因此隆巴納亦只有獨自出戰。不過，就在兩軍對壘時，第4使徒，晝之天使SHAMSHEL竟突然出現！由於保士達軍從未與使徒對陣，故指揮官便立刻撤退，同時兩台EVA亦立刻出動。



保士達軍的撤退

由於眼見任何攻擊對使徒也不能生效，故保士達部隊的指揮官妮爾便立刻下令撤退。因此在這版中玩者便不能放過這有限的攻擊機會，要盡量主動攻擊，以得到更多經驗值及金錢為目的。

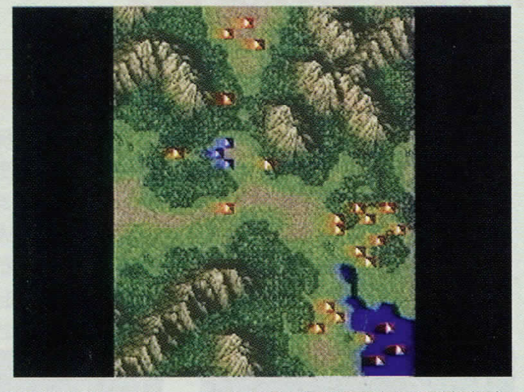


EVA VS 使徒

由於這版中使徒仍然是打不死的，故玩者便要以捱夠回合為目的，因此為不給使徒作大規模攻擊，故玩者便要以四台有飛行能力的機體包圍着使徒，以令對方不能活動，之後便以EVA作遠距離攻擊。



第12話 大危機！！超力電磁俠不能合體！？



於上一戰後，碇司令便答應讓NERV加入隆巴納艦隊，而除碇司令外，其餘NERV的各主要人員、機師及三台EVA均登上亞加瑪。這時，隆巴納便收到南原電磁研究所四谷博士的通信，原來四谷博士得悉隆巴納的情況，於是便決定讓超力電磁俠歸隊。於是，隆巴納隊便立刻前往電磁研究所。另一方面，超力電磁俠的死敵加魯達竟突然向電磁俠主駕員葵豹馬約戰，以單對單決鬥了結恩怨，於是葵豹馬便立刻前往決鬥地點。

葵豹馬斷手

這版可說是將《超力電磁俠》的原著故事移植過來。原著中葵豹馬的確是曾與加魯達決鬥，而且半途美亞亦是介入及將豹馬的兩腕射斷。不過原著中美亞是用艦上的機槍，不像遊戲般竟誇張到用主砲攻擊。

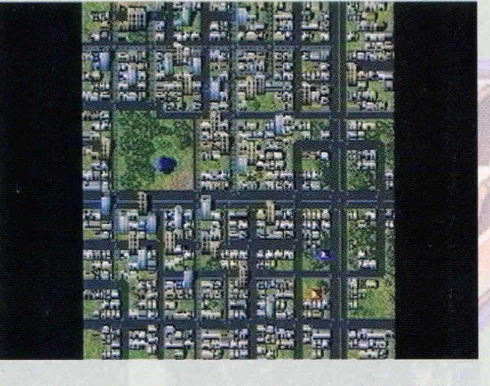


修羅男爵出現

這次修羅男爵的出現可說是玩者的大危機，由於葵豹馬失去作戰能力，故電磁俠隊便要以一人運豹馬回去，只剩下三機對抗一眾機械獸。不過幸運的是不久後隆巴納隊便會出現增援，否則後果便不堪設想。



第13話 浮上



幸好得NERV所助，豹馬的隻手總算得以再生，而早前甲兒亦曾與CYBUSTER的駕駛員安藤正樹通信，故正樹亦己從地底世界到達地球，相信不久後隆巴納便會再次得到CYBUSTER這強大助力。另一方面，這時隆巴納竟得悉有兩台奧拿戰士於新宿上空出現，而於螢幕上亞寶亦認出其中一台便是由座間翔駕駛的登霸，另外一台則是追擊而至的瑞華士，於是隆巴納隊便立刻前往協助。

超級路痴安藤正樹

理論上安藤正樹應該一早便己到達的，不過正樹這名超級路痴竟然環繞了地球10圈也避開了日本，因此還未到達隆巴納所在地。看來還需一段日子才可看到風之魔裝機神CYBUSTER的勇姿了。



聖戰士登霸

極厚的裝甲形成強橫的防禦力，凌駕於重戰機數倍的機動力，令光線兵器無效化的奧拿防護罩，登霸絕對是隊中數一數二的皇牌。再加上三台EVA加入，隆巴納可說已強得有點過份了。



第14話 救出高娜安



得到座間翔及其座駕登霸的加入後，隆巴納可說如虎添翼。此外，由於一直與人間界無爭的聖戰士的出現亦令人猜到一定有甚麼事發生了，而座間翔亦預計到一定會有其他伴與他一樣被強制送到人界。就在這時，隆巴納亦得知有兩艘聖戰艦於地球出現，其中高娜安便於南美出現，古蘭加菈便於俄國附近，至於最後布拉度便決定先到南美救出聖戰艦高娜安，於是隆巴納便立刻全速向南美出發。至於，在救出艾妮公主後，各人亦得悉原來人間界的不安定已對周遭做成影響。

首個分岐點

於這版開始前，玩者便會遇到遊戲的首個分岐點，玩者必須選擇先到南美洲營救高娜安或是先到俄國救出古蘭加菈。至於在版圖上，兩個分岐點也截然不同。此外，於完成任務後便可得到高娜安作戰艦。



聖戰艦高娜安

基本上聖戰艦高娜安的HP本來是有22000點的，但於劇情安排，故出場時其HP便只有11000點。雖然駕駛者艾妮公主的精神能力有限，但由於敵軍只是重戰機，故實質上根本也難傷她分毫。

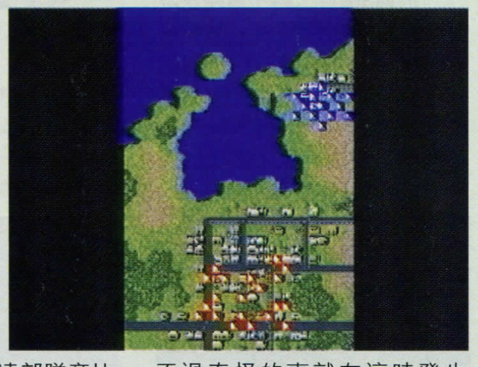




超級機械人系故事概略

第5話 謎之刺客！敵人是高達！？

由於保士達軍的侵襲，故聯邦軍的中樞——參謀本部查布羅已處於完全混亂狀態，因此隆巴納亦因情況緊迫而得回自主權，而在聯絡後，甲兒一行人便隨肯格艦長一起到合流地點。可是，當到達合流地點時，保士達部隊竟比隆巴納更早一步出現，於是甲兒等人亦唯有立刻出動應戰。幸好不久後隆巴納隊終於到達，同時將保士達部隊擊退，不過奇怪的事就在這時發生了，一台神秘的高達竟突然出現，而且向隆巴納發動攻勢，究竟甚麼事發生了呢？



合體・超級高達

於第2回合，隆巴納隊便會於版圖的左面出現並與甲兒等人合流。隆巴納的出現絕對是完全扭轉局勢，不過最重要的便是可將G防衛號與高達MK II合體成有擁有大量長距離武器及飛行能力的超級高達。



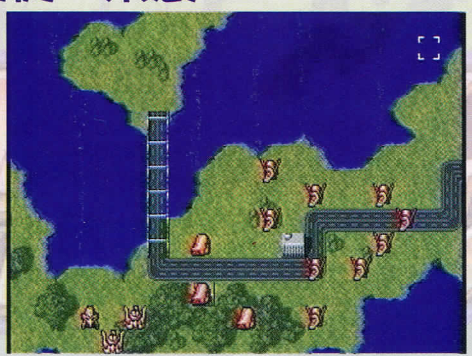
HEAVY ARMS高達

退保士達軍後，HEAVY ARMS高達便會於版圖的右面出現，由於這台傢伙有HP 5500及裝甲1700，加上可怕的攻擊力，故絕對不能少看。不過，為甚麼WING高達隊會這樣仇視隆巴納隊？



第6話 使徒，來襲

終於也與隆巴納艦隊合流了，不過由於敵人的強勢，故以現時的兵力還是不足的，故隆巴納隊便立刻前往日本的南原電磁研究所，希望超力電磁俠盡快入隊。不過，就在途中，保士達軍竟追擊而至，於是艦隊便立刻進入迎擊體勢。可怕的是，當這批保士達軍被擊退的同時，於不遠處又出現另一批由桀布尼帶領的保士達軍，而且當隆巴納將這批部隊擊潰後，於北面的海灣竟出現了一台不知名的機體，而這台傢伙便是第3使徒SACHIEL。



可怕的地圖兵器

於《F》中，其中一項特別之處便是敵軍不像以往般只作一般正常攻擊，因為於戰鬥中只要有數台機體進入射程範圍便會使用地圖砲，故對於隊形的編排玩者便是更加注意，以免被大幅削減戰力。



第3使徒出現

於海灣出現的便是第3使徒——水之天使SACHIEL，由於根本沒有機體能作出有效攻擊，故最好便是在其攻擊範圍外作長距離攻擊。因只要一攻擊，白河愁便會在下一回合出現，使徒亦會立刻跑掉。



第7話 EVANGELION 始動

白河愁離開後，隆巴納便為解開使徒這個謎團而將目的地由南原電磁基地改為NERV總部。就在這時，剛才的第三使徒竟於第2新東京出現，於是NERV便以EVA初號機出戰。可是由於駕駛員真嗣是初踏戰陣，故仍是被使徒擊倒，但這時被擊倒的初號機竟發生暴走，將第三使徒擊退。這時，保士達部隊竟突然出現，由於初號機暫時不能作戰及碇司令以NERV只負責對抗使徒，於是隆巴納唯有孤軍作戰。終於，在各人奮戰下保士達軍終被擊退。



初號機暴走

於這版中除可看到EVA初號機出動的動畫片段外，更會遇到一樁事件，那便是初號機的暴走。戰鬥中初號機只要被使徒攻擊至HP 0時便會出現暴走，同時只消一擊便將使徒輕易地擊退。



保士達軍來襲

雖然是將使徒擊退了，但駕駛員碇真嗣卻因陷於昏迷而不能作戰，加上碇司令以NERV只對付使徒為理由而不出手，故隆巴納艦隊便唯有獨自作戰。不過由於敵軍的實力並不是太強，故總算是有驚無險。



第8話 熱血！！獸戰機隊合流



由於物資已開始出現短缺，於是隆巴納便到光子力研究所進行補給。不過十三人眾之一的夏莉絲竟潛到艦上。幸好夏莉絲開始行動不久後便撞破及逃去。可是，由於達巴刻意放走夏莉絲，故達巴便被布拉度懲罰。然而就在差不多到達時，戰艦的推進器竟突然出現問題。於是以鐵甲萬能俠隊三人便先往研究所作萬能俠的再調整，隆巴納則留下找出故障原因及修理。之後，當鐵甲萬能俠完成調整時，於研究所的東面竟發生戰鬥，於是三人便立即前往看過究竟。

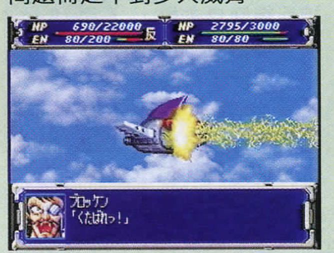
鐵甲萬能俠隊

於第3回合，鐵甲萬能俠隊便會於左面出現增援。由於初出場的獸戰機隊還未作任何強化，故鐵甲萬能俠的出現便可說是扭轉了整個戰局。此外，玩者亦不要忘記獸戰機隊的氣力到110時可作獸化攻擊。



飛頭伯爵增援

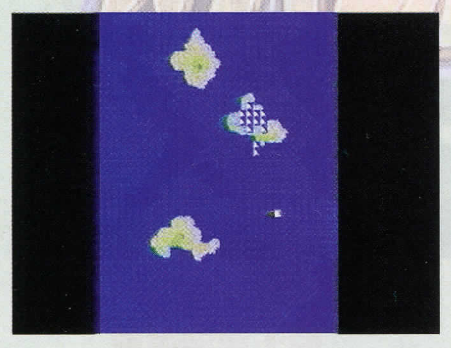
與真實機械人系一樣，在第6回合飛頭伯爵便會帶兵出現作增援。不過其最大分別便是真實系中他是於上方增援，但於超級系中則是於下方的樹林中出現，相對來說因位置的問題而起不到多大威脅。



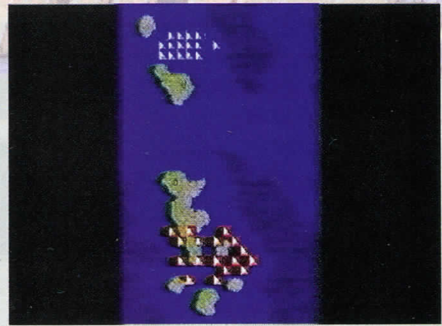
超級機械人系9至話地圖

由於超級機械人系9至話的故事內容跟真機械人系的故事合流，故事內容大致相同，只是敵人的出現位置有所不同，所以這裏只刊出該部分的地圖供各位參考。

第9話 南海之死鬥



第10話 背叛



第11話 使徒 再臨



第12話 大危機！！超力電磁俠不能合體！？



第13話 浮上










狩獵妖精的傢伙們～花札編

花札牌是脫衣武器？

某日，「空手道笨蛋」龍造寺淳平、「兵器發燒友」井上律子和「金像獎女星」小宮山愛理被無端召喚到一個陌生的世界中，這是一個魔法和妖精共存的幻想世界。為了返回原來的世界，他們不得不搜集五片四散的「送元咒文」碎片，找尋PRINT上咒文碎片的妖精，徹底調查她們的身體是唯一的手段！

ETC	製造商：ALTRON	發售日期：發售中
MEM	售價：5800日圓	容量：1BLOCK

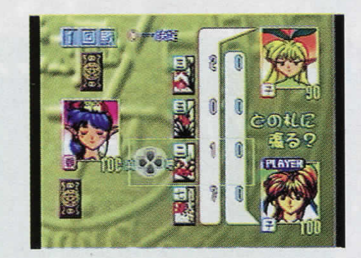
PlayStation

一隻 GAME 三種玩法

こいこい：單對單的花札玩法，二人鬥快組成可得分的牌役。只要取得牌役，就可以選擇「勝負」贏取應得的文數。選擇「こいこい」的話就要再組成其他牌役，否則原本的牌役是不會計算的。



花合わせ：三人對戰模式，直至花札牌用完為止都一直玩下去的遊戲，點數最多者為勝。注意牌役的組合和こいこい稍有不同。



おいちょかぶ：在抽出的兩枚、或三枚花札中計算「月」的合計數。合計數要是九或最接近九者為勝，但一超過九則算零。

（還是看看花札解說模式比較實際…）



花札解說模式

此模式包括三種玩法的詳細解說、役牌的說明和花札牌的看法。



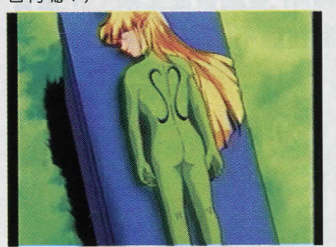
（跟原著稍有不同的）故事模式



■一般妖精族之長西魯詩雅，今次不用再造狗真是她和她FANS的福分（香港會有嗎？）



■具攻擊性的黑妖精格比拉，還是打不過淳平



■群生性的瑪度拉歌拉妖精，為身上的咒文碎片而煩惱



■一般妖精族之副官阿靈多，打算用計將「妖精獵人」一網打盡，反遭剝光豬



■家庭式餐廳的登記員西莉娜，慘遭「妖精獵人」毒手的無辜犧牲者



■因穿上了被詛咒的鎧甲向「妖精獵人」求助的美梨亞



■家庭式餐廳的女侍應阿娜美菈，找「妖精獵人」尋仇，最後也逃不過他們的魔掌



■集齊咒文碎片的「妖精獵人」是否真的可以返回人間，挽救妖精界呢？








FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド™

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

前線任務2
WANZER 駕駛員速成訓練開始！

SRPG　製造商：SQUARE　發售日：9月25日
售價：港幣468元
MPLY　MEM　PlayStation

ACTIVE POINT SYSTEM



在《前線任務2》的世界之中，每部出現的「機體（UNIT）」均有着「行動力（ACTIVE POINT、簡稱AP）」的設定，以作為「機體」進行活動時的準則。在進行「移動」、「攻擊」、「回避」和使用「輔助物品（ITEM）」時都會消耗這個數值，當降至零時便不能作出任何行動，而被擊中率亦會變成100%，所以務必確保在行動完結時有足夠的AP值。而每移動一格距離，段差的上落每段需消耗一點AP（視不同類型的腳部零件而有不同）；回避行動（受攻擊時）需兩點AP；使用「輔助物品」則消耗四點AP。至於攻擊會視武器種類而有所不同，消耗量順序為：格鬥（少）→近距離攻擊→遠距離攻擊（大）。值得注意的是AP並非機體性能之一，而是駕駛者操縱「WANZER（舊譯：溫述爾）」或該兵器的技術反映，此數值愈高表示其「WANZER」或該兵器的操作愈純熟，動作更靈巧。而上限會根據駕駛者的能力值而提升。

AP的增減法則

在一般情況下每回合開始時AP會回復至上限，不過會在特定條件下有所增減。（但回復值不能超過AP上限）



一：在鄰接的四格內有敵方機體
修正值：機體數×－2AP
例一：2機×－2＝－4AP



二：在鄰接的四角有敵方機體
修正值：機體數×－1AP
例二：2機×－1＝－2AP

敵　味　敵

三：在周圍九格內有己方機體
修正值：機體數×＋1AP
例三：（1機×－2）＋（1機×－1）＋（1機×＋1）＝－2AP

戰鬥畫面

（1）己方駕駛者名字
（2）等級LEVEL
（3）各零件的耐久力HIT POINT
（4）使用中的特殊技能SKILL
（5）地形效果修正
（6）修正後機體命中率
（7）剩餘行動力AP
（8）敵方駕駛者名字及等級
（9）敵方使用中的特殊技能
（10）敵方各零件的耐久力
（11）敵方修正後機體命中率
（12）敵方地形效果修正
（13）敵方剩餘行動力



22世紀的 WANDERING PANZER概述

WANZER的整備SETUP和前作大致是相同的，不過話雖如此，在外觀和其它部份都和以前有着微妙的差別。而全由多邊形組成的畫面加上更多樣化更自由的顏色和迷彩設定更可創作出獨一無二的機體。

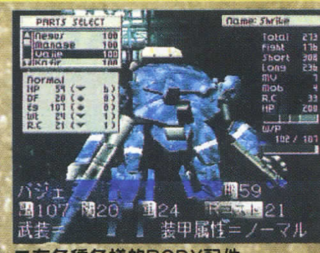
裝甲屬性

來到2102年代，WANZER的裝甲也隨之進步。因此出現了針對特定攻擊研製的裝甲，而到現時為止大致可分為：對格鬥用的耐衝擊、對火炎攻擊用的耐火、對穿甲彈用的耐貫通加上普通四種。

*可同時擁有多項屬性

身體（BODYボディ）

不單是WANZER最大型的主部件，駕駛倉的所在，也是決定WANZER引擎出力的重要零件，如果全機重量大於出力是不能出戰的。除了外觀的改變外，亦增加了裝甲屬性的設定。另外如果此部份的耐久力降至零的話就會被擊毀。



■有各種各樣的BODY配件



■前作曾出現過的舊型機ZENITH

手臂（ARMアーム）

支撐着肩載兵器和手提兵器的重要零件，亦有一些附有內置武器的型號。如果此部份被破壞雖不會和身體一樣作被毁論，但該臂上的內置武器、肩載兵器和手提兵器就不能再使用，所以應以堅固為選擇重點。同樣有裝甲屬性的設定。



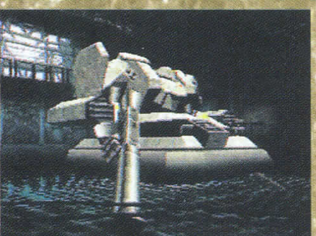
■一般型，無武裝時為「PUNCH」



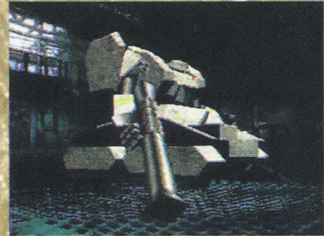
■性能不錯……

腳部（LEGレッグ）

在這裏腳部零件的種類和數量都大幅增加和改良。過往的二足型和履帶型依然存在，但輪胎型的設計已不復見，取而代之的就是能在起伏不定的地形都能發揮卓越機動力的「多足型」。同樣有裝甲屬性的設定。



■氣墊型，在河川和海上可發揮威力



■履帶型，沙漠地帶和荒野合用



■新登場的多足型

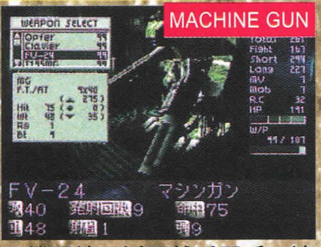


WANZER用兵器系統一覽

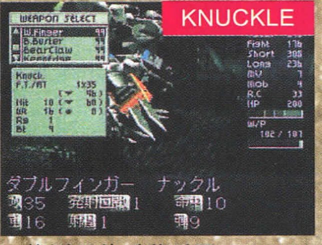
手提兵器（ARM WEAPON）



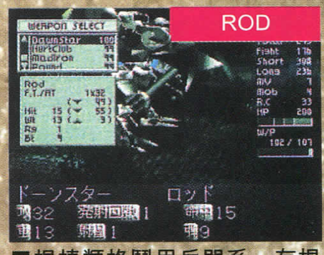
■近距離用的散彈鎗系，但今次全部近距離兵器都有彈數限制



■機關鎗，近距離兵器系。連射性高，宜用來對付嘍囉



■格鬥用的爪狀兵器



■棍棒類格鬥用兵器系，有棍棒狀以至軍刀狀等多種類型



■火箭砲系，遠近兩用，一發破壞力超強但命中率低



■加農砲系，遠近兩用，可作三連射且可作為肩用武器



■近距離狙擊用來福槍系，命中率高



■近距離的火炎放射器系

肩裝兵器（SHOULDER WEAPON）



■護盾系，在受到攻擊時可令損傷減輕



■集束火箭系，遠距離專用，命中率低但火力和連射性高



■導彈系，遠距離專用，命中率高，且一次能發射多枚



■榴彈砲系，遠距離專用，彈數少但能同時攻擊複數的敵人

異常

在瞬息萬變的戰場之中隨時會有意想不到的突發事件發生，想在嚴酷的戰爭中生存下去，務必要認識清楚這些狀態，以及早防範和應付。其中分為出現區域性影響的「區域異常」和個體的「狀態異常」兩種。

區域異常

能令進入特定區域的所有機體發生異常。

名稱	狀態
煙幕（SMOKEスモーク）	對於目視性攻擊地形效果＋30%
鋁片（CHAFFチャフ）	對於追蹤性攻擊地形效果＋30%
地雷	各部件PARTS同時受一定程度的損害

狀態異常

名稱	狀態	回復判定
昏暈（STUN スタン）	在受到有STUN效果的武器或技能擊中後發生，在回復前不能作出任何行動	以到玩者可以行動的回合開始計算，第一回合有50%機率回復，第二回合有75%，第三回合則100%可以回復
恐懼（TERROR テラー）	在受到有TERROR效果的武器或技能擊中後發生，在回復前不能作出任何攻擊	同上
恐慌（PANIC パンック）	在受到有PANIC效果的武器或技能擊中、或是在一個回合中受到複數敵人攻擊時發生，AP消耗會加大	同上
近距離鎖定（LOCK ON ロックオン）	被敵人的雷達鎖定的狀態，對近距離攻擊的回避能力下降	在玩者可以行動時（PLAYER TURN）會自動解除
遠距離鎖定（LOCK ON ロックオン）	被敵人的雷達鎖定的狀態，對遠距離攻擊的回避能力下降	在玩者可以行動時（PLAYER TURN）會自動解除
憤怒	受到攻擊或是有己方機體被擊毀時有機會發生，視角色不同而有不同效果	——
幸運（LUCK ラッキー）	特殊技能「LUCK PUNCH」命中時發生、COUNTER UP。COUNTER次數愈高，昏暈等狀態異常的出現機率會減少	——
降伏	耐久力（HP）下降、被包圍（AP回復率低）或是在有特殊技能「勸降」的機體存在，並位於其效果範圍內等情況下有可能發生。在此狀態下不能攻擊，對方更可將其武器奪去	HP回復後或是在敵軍行動（ENEMY TURN）完結時隨機回復
投降	條件同上，但此狀態下駕駛者是會棄機投降，而對手可將該機的武器和機體據為已有	不能回復

敵機降伏、投降時是不會獲得經驗值EXP和知名度的



特殊技能（SKILL）

當格鬥、近攻擊、遠攻擊等能力提升至一定等級後，便可學得相應的特殊技能（SKILL）。而特殊技能則分為戰鬥技能（BATTLE SKILL）、指揮技能（HONOUR SKILL）、電腦技能（COM SKILL）三種。

技能的取得和裝備

戰鬥技能只需到指定等級便可學到，而指揮技能則需獲得一定的知名度。而這些技能可在戰鬥地圖中裝備，也可在戰鬥畫面以外的駕駛員整備（PILOT SETUP）畫面中裝備。而電腦技能則需在商店利用「ClockUP」強化電腦系統才能取得。（強化後的電腦會有新模式追加，而其中可以自行組合已有的技能）此外需以SETUP指令中的電腦調整來裝備，只有在這模式中裝備了的技能才可使用出來。

*全部的特殊技能若沒有裝備相應的配件和武器是不能發動的

戰鬥技能

有POWER系、SPEED系和SPECALIC系等種類，每次只能裝備最多四項。而已裝備的技能會依一定確率在戰鬥時自動使用。戰鬥技能在等級提升（LEVEL UP）後發動機率亦會相對增加。

臨危一擊（CRITICAL クリティカル）
在一次攻擊中，對敵人的破壞力增強（各種攻擊通用）

連環拳（DOUBLE PUNCH ダブルパンチ）
增加攻擊次數（格鬥系，裝備為棍棒類時不能使用）

死角（DEAD ANGAL デッド・アンクル）
進入敵人的死角，避開其攻擊（近距離・格鬥專用）

*連鎖發動（チェーン發動）：戰鬥時，有機會出現裝備的技能連續發動的情況，而且有多種不同組合。

指揮技能

當知名度（HONOUR POINT）上升至一定程度時有機會習得，並發揮效果。而這些技能的效果是對駕駛者搭乘機體的一定範圍內的其他機體，而並非對單一個體。同樣是依確率隨機發動。

狀態回復（STATUS ステータス）
回復一定範圍內己方的異常狀態

技能提升（SKILL UP スキルアップ）
令戰鬥技能的發動率上升

移動禁止
令附近的敵人機體不能移動

勸降（降伏勸告）
勸附近的敵人機體投降

電腦技能

強化機體主電腦，與及加裝特殊能力，使機體的整體能得到強化和提升。與其它技能最大不同之處，在於電腦技能在SKILL MODE（スキルモード）中選擇後便能以100%的機率發動。

移動力提升（アップ）
令機體的移動力提升

護罩（BARRIER バリア）
令貫通性攻擊的損害無效

連續行動
移動、攻擊後可再行動

自動修理（自己修復）
自動為HP最少的部件進行修理工作（回復HP）

NET WORK

由20世紀末期開始興起的「國際網絡INTERNET」在21世紀後半大大地進步，隨着語言可自由變更和資料傳送速度高速化等改良。在網絡上已完全沒有「國境」，國際網絡的亦從此改稱為「網絡NET WORK」。

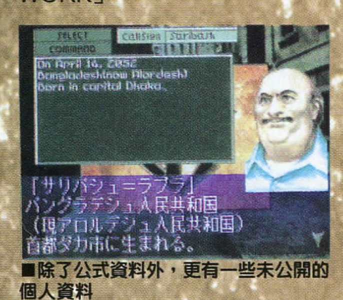


■輸入軍事企業LEONORA—ENTERPRISE的ADDRESS

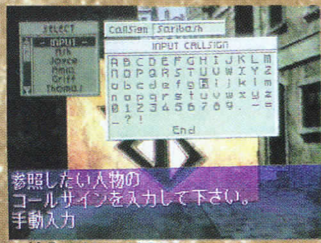


■到了其HOMEPAGE……

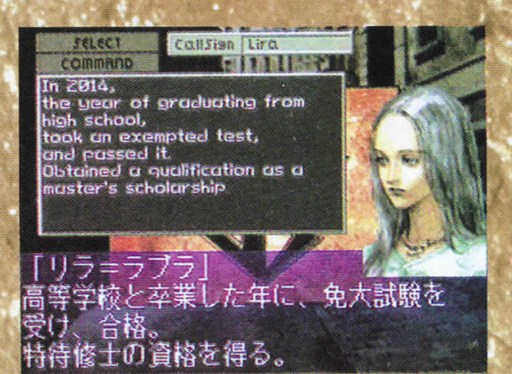

■可查看其產品資料（敵方用機亦可查出）



■除了公式資料外，更有一些未公開的個人資料



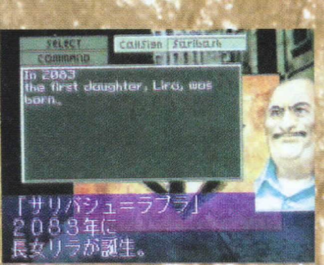
■輸入CALL SIGN



■甚至有這種履歷表，詳細得可怕！



■掌握其密碼便可知悉他的一切……



■可查看人物資料

參考資料：
《OCU軍用教本2101年版》
《「戰場上的生存技巧」OCU軍從軍手冊》
《次世代WANZER年鑑2102年》C.E.Ltd出版
《22世紀的NET WORLD》C.E.Ltd出版



裝甲騎兵 藍騎士傳說

ACT | MEM | LNK

製造商：TAKARA　發售日：9月發售預定
售價：398港圓

PlayStation

殺人兵器自白書

自原作小說「藍騎士貝煞加物語」連載以來，鋼鐵的死神們經過十二年的沉睡，終於在名叫PlayStation的戰場上活躍起來，一班毫無血性的「人渣」們得到死神的力量，再次在鬥技場中大開殺戒…。《裝甲騎兵 藍騎士傳說》就是以此為背景進行的ARMOR TROOPER自我 裝型立體動作遊戲。

原作中主要角色總登場的 BLUEKNIGHT BATTLE

本誌以往曾有文章介紹過本作的各種模式，包括BATTLING WORLD、BLUEKNIGHT BATTLE、對戰和訓練模式。在BLUEKNIGHT BATTLE模式中，遊戲的進行和一般格鬥GAME無異，玩者要從登場的AT中選一參戰，或者使用自己已裝嵌好的機體出賽，挑戰其餘九位強者。因為出場的角色都是原作中的主要人物，而遊戲的舞台亦和原作相符，所以發生小說版的名場面也毫不稀奇。反過來說要實行夢之對決也變得很容易了。

健・麥卡路（ケイン・マクドガル）

原作的男主角，擁有「不死神・健」和「藍騎士」的外號。為了復仇，緊追古利斯・嘉不放。其座駕BERSERGA・SUPER・EXCUSION（ベルガルガ・スーパー・エクスキュージョン）備有裝上巨大金屬槍的反應盾，機體等級跟軍用組裝機相當。



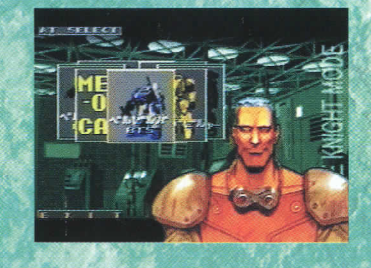
蘿莉・莎都（ロニー・シャトレ）

波勒侖星的少女，在競技場中認識了健並愛上了他。其座駕FUNNY DEVIL（ファニー・デビル）屬波勒侖的主力AT，FATTIE的競技場用改裝型。



渣巴（シャ・バック）

教導健的種種戰鬥技巧，本身是少數民族歌爾德（クエント）人，有名的惑星出身，原本是一位傭兵。其座駕是BERSERGA・SUPER・EXCUSION的母體BERSERGA・BTS，渣巴死時將其交託於健手中。



拉多魯夫・狄哥馬（ラドルフ・ディスコース）

最強部隊RED SHOULDER的死剩種，其實力可說技壓群雄。競鬥中亦和在軍隊時代中一樣，使用肩頭血染成紅色的智慧狗，DEATH MESSAGER。



奧拉利・嘉達（オウラ・ニガッタ）

殺死渣巴的異能者，為古利斯・嘉的拍擋兼手下，擅長使用違規技倆。其座駕黑牛（DARK OX）全身都備有隱藏武器，方便「暗箭傷人」。



佳亞魯（ガニアル）

原本是位摔角手，跟弟普高組成一隊，屬力量攻擊型。其座駕IRONMAN1在接近戰中有無可比擬的強大力量。相反因沒持有像樣的火器，在長距離戰鬥上會陷於苦戰。

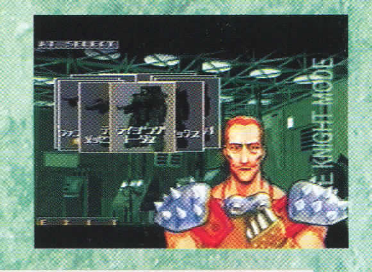


普高（ボーグル）



佳亞魯之弟，跟兄長的組合可謂天衣無縫，在二對二競賽中幾乎是戰無不勝。其座駕IRONMAN2跟IRONMAN1一樣，同屬力量重視型。不過IRONMAN2在遠距離戰鬥上比較得意。

奇偉・滑頓（ケヴェク・ヴォクトン）



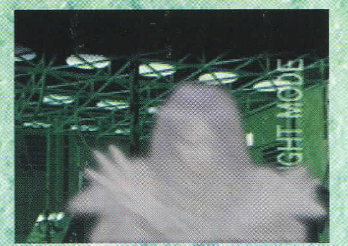
本身是現役的軍人，為了對某組織進行調查而成為競鬥選手。其座駕RISING TORTOISE（ライジングドトータス）是軍隊的次期主力AT的試作機，被譽為軍用的最新鋭機，性能方面極為優越。

莫狄・樂高（ムディ・ロッコル）



和渣巴同是歌爾德惑星出身，實力方面不容置，不過為人沉默不夠親切。其座駕是灰色的BERSERGA，BERSERGA就是歌爾德製的重級AT的總稱，基本上只會給歌爾德人使用。

最後一提，若玩者能夠在此模式中不用續關打到最後，是會有一位神秘人物出來挑戰的。他的實力明顯比其他機体高強得多，有看過原著的話大概都猜到他是誰了。





BATTLING WORLD

邦之城——被捲入陰謀旋渦中的商業都市

在亞棱拉奧斯銀河（アストラギウス）中，百年戰爭完結後，出現了一大批被軍隊遺棄了的AT駕駛員。對他們來説，駕着AT進入鬥技場參加奪命的比賽，滿足下了賭注的觀眾幾乎是唯一的出路。而我正是其中一人…。

失去自由的我，今天來到這個名叫邦（ボウ）的城鎮。進入這裏的酒吧，遇到了三位MATCHMAKER，他們分別是方姆（ファーム・ブロウ）、約陸（ヨルグ・コーリン）和莉也（レイヤ・イアス）。方姆是一位很有經驗的老者，約陸是一名不拘小節、輕挑的飛型少年，而莉也就是一位美艷的女仕（選擇不同的MATCHMAKER會對故事的發展有所影響）。為了參加比賽，我便選了他們的其中一人達成契約。來到了他的事務所，那位人兄見我還未有座駕，便問我幾條是非題（隨MATCHMAKER用辭會有所變化）：

AT的設計會不會很煩？（ATのデザインはうるさい方かしら？）

厚裝甲的機體會不會認為很醜陋？（装甲が厚い機體は醜いと思わない？）

PARTS的種類是不是豐富一點比較好呢？（パーシの種類は豊富な方かいいわょね？）

會不會向最強之男這條路走？（最強の男を目指してみないかしら？）

認為AT的大小以中等身形較好？（ATの大きさば中くらいがいいと思うのよ）

（問題答案決定了玩者的初期機體，都離不開智慧狗、標準龜、ファッティー等幾類，由於玩者以後會有不少機會換取其他機體，而且一開始的對手都不強，所以玩者實不用對這些問題太過認真。）

在這兒可以選擇的對手有下列四位：

名字	職業	所用機體	勝利金
戴・斯爾（ダイ・スーイ）	搖滾樂手	STANDARD TORTOISE	4500G
捷・樂都（ジーン・ロウトゥス）	情報線人	SCOPE DOG	4000G
霍度・修靈（フッド・シュレン）	退役軍人	SCOPE DOG	4500G
夏巴利・沙國（ハバリ・ジャンゴ）	異能人	RED SHOULDER改	4000G

在競鬥場內，除了參戰外，自己亦可以下注博彩，這有兩位選手可供下注，分別是捷・樂都和戴・斯爾，賭注最少100G。

我已踏出競鬥生涯的第一步，經歷了某程度的試練，不時會有AT駕駛員向我挑戰，而且亦很容易從酒吧中找到新的對手，我都能一一應付過去，偶然也可以從他們手中取得新的機體。當我已漸露頭角之時，在酒吧中遇見了一位名叫查理夫（シャリフ）的人，他似乎是商工會的高層，並且對我這個實力派新人很是欣賞。回到事務所，才知道商工會已邀請了我去參加由該集團主辦的王者爭霸戰，有這麼好的成名機會我當然點頭應承了。回到酒場找到了查理夫，他問我有沒有興趣成為君臨競鬥界的王者，答應了他之後就要開始跟四名選手比賽。

第一名選手是基雅度（ギァード），跟着便是古拉瑪魯（クライマル）、退役RED SHOULDER部隊的SKINHEAD和女戰士依素嘉・素玲（イシュカ・シュリンク）。只要連勝四人，就可以取得賞金20000G或AT LIGHT SCOPE DOG。



我在酒吧中聽到有關奧比斯・士露苛姆（オービス・ゼルコム）的消息，大家對他的印象似乎也不太好。果然不久我就在酒吧上遇上高傲的奧比斯，他看不順我這個商工會的競技王者，就主動向我挑戰。他那部五顏六色的SCOPE DOG TC除了裝上稍為好的渦輪外，便沒有什麼特別。他敗給我之後居然搖尾乞憐，我卻依照查理夫的指示將他的機體打得稀巴爛。事後查理夫給了我一架SCOPE DOG TC並教了一條通往哥布圖（コボト）之道。

■方姆



■約陸



■莉也



■查理夫



■基雅度



■古拉瑪魯



■退役 RED SHOULDER 部隊的 SKINHEAD



■依素嘉



■奧比斯・士露苛姆



哥布圖城——重大的決擇迫在眉睫

這裏是軍港哥布圖（コボト），百年戰爭的結果使它陷於半荒廢的狀態之下，但是終戰後哥布圖大概已經完全重建起來。這裏的土產是類似《街頭霸王》式的戰鬥，裝甲騎兵恣意穿梭於建築物之間，無視人命傷亡。

在這兒的酒吧只有一位名叫索東（ソドム，罪惡之地？）的MATCHMAKER，在沒有其他選擇的情況之下，我唯有和他達成契約。

在這兒可以選擇的對手有下列四位：

名字	職業	所用機體	勝利金
戴・斯爾（ダイ・スーイ）	搖滾樂手	STANDARD TORTOISE	4500G
捷・樂都（ジーン・ロウトゥス）	情報線人	SCOPE DOG	4000G
古拉瑪魯・費度（クライヌル・フィーント）	戰鬥家	STRONGBACKS	6000G
莫度・馬尼（モルド・マネ）	搜查官	WHEEL DOG	6000G

■索東



■韋文

■艾利娜・拉夏惠



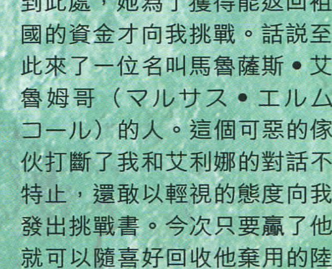
■志安・哥治



索東簡直當我是一部殺人機器，只管要我出場競鬥，看來是時候反叛他的說話了。之後他果然原形畢露，找來了一位名叫韋文（ヴァルマン）的男子跟我決鬥，只要贏了他才能重獲自由，贏他後回酒吧打了索東一餐，就可以知道暗黑商店的位置。其後經過多次小事件的戰鬥後，終於有機會找到新的MATCHMAKER並跟他達成契約。

不久在酒吧中出現了兩位重要的人物，一位叫做艾利娜・拉夏惠（エリーナ・ラハウェ），另一位是志安・哥治（ジオ・コーツ）。艾利娜是一位佩帶着項鏈的少女，她會要求跟我比試；而志安則是一名態度比較輕挑的少年，他很希望能成為我的MATCHMAKER。（玩者只能答應其中一人的要求，而這是遊戲的第一個重大分岐）

選擇艾利娜的話



我答應了艾利娜的要求，原來她是波勒侖人，被強迫帶到此處，她為了獲得能返回祖國的資金才向我挑戰。話說至此來了一位名叫馬魯薩斯・艾魯姆哥（マルサス・エルムコール）的人。這個可惡的傢伙打斷了我和艾利娜的對話不特止，還敢以輕視的態度向我發出挑戰書。今次只要贏了他就可以隨喜好回收他棄用的陸上用ファッティー。回到酒吧就可以從艾利娜的口中獲知通往達拉（ダラ）之路。

■馬魯薩斯・艾魯姆哥



達拉城——野心家的試點，谷底鬥技場

這裏是位於深谷間的城市達拉，在城市的中心部建成了如山高聳的巨塔。這兒是少數能保有自然地形的其中一處場所，利用這種地形，造就了城中的「谷底」和「塔」中築起的鬥技場。

在此城的事務所，我可以選擇的對手計有戴•斯爾、古拉瑪魯•費度霍度、霍度•修靈和夏巴利•沙國四人。而鬥技場內則有戴•斯爾和夏巴利•沙國的賭博賽事。

來到此處的酒吧，又再次給我跟奸險的索東碰過正着，他好像有點很隱密的事要和我商談。跟他來到鬥技場，原來他要我跟一名貌似「藍色騎士」，叫基雅度•卑勞古的少年比試，但要我放水輸給他，條件是我會得到豐富的報酬云云。本來我想拒絕他，但見那名少年這麼可憐地懇求我，最後還是答應了。到比賽時我如言的給基雅度完壁勝利，事後想不到索東居然教曉我到城中暗黑商店的方法。

經過了幾段小插曲，我想已經是找新的MATCHMAKER達成契約的時候了，達成契約後當要離開酒吧的時候給我重遇見艾利娜，她似乎受到什麼人的追趕，氣急敗壞地為我帶來了新的情報。情報是關於那名所謂最強的AT駕駛員，他叫達路菲斯•馬西（ダルファス•マイセン），跟艾利娜同是波勒命人，其座駕是波勒命的試作ATエクルビス，裝備有攻擊力超群的巨爪，遠距離方面則使用具尾追力的導向彈。此時達路菲斯剛好殺到，他對艾利娜的「搞亂檔」相當不滿，嚴厲地警告了她一番後即離開了。

不久後當我再次來到酒店，跟那裏的調酒師傾了好一會，才知道艾利娜已經給達路菲的手下拐走了。說時遲那時快，達路菲的手下即從暗處閃出，來者叫狄巴•巴烏丁（ディーバ•バウンテス），他答應了只要在鬥技場勝過他，就會告訴我究竟艾利娜現在身處何方。

來到鬥技場果然見到正在等候的狄巴，他所駕駛的AT正是由智慧狗改造而成的競鬥用機體，PURPLE BEAR（雖然機身是粉紅色）。這兒的戰場非常狹窄，只要善用障礙物，說不定會對我方更為有利。勝了狄巴後，他居然反口不肯透露艾利娜的所在，並引爆嵌在自機砲身中的自爆裝置，以為只要自己一死，我便沒有辨法查出艾利娜的下落。

回到酒場找調酒師，才知道另一個秘密。原來艾利娜已經給達路菲帶到威達城（ワダ），我聞言即動身起程，希望找得着艾利娜的蹤影……

■達路菲斯•馬西



■狄巴•巴烏丁





威達城——「最強之男」守候獵物的沙漠之城

這裏是沙漠之城威達，由於位處近赤道以南的低緯度地帶，所以城中都充滿着灼熱的暖流。此處有兩座鬥技場，其一是廢墟「補給基地遺跡」，其二是百年戰爭的戰場遺跡，通稱「AT墓場」。

在這兒可以選擇的對手有下列四位，戴•斯爾、古拉瑪魯•費度、莫度•馬尼和華尼斯•艾西魯巴（ウォレス•エセルバート）。華尼斯的資料如下：

名字	職業	所用機體	勝利金
華尼斯•艾西魯巴	放高利貸	ツヴァーク	2000G

鬥技場內則有古拉瑪魯•費度和莫度•馬尼的賭博賽事。

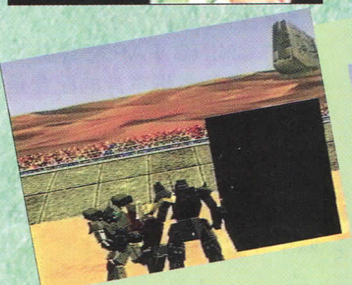
（完成某些小事件後）當我離開酒吧時，暗黑商店的那位售貨員小姐嘉詩兒（カスイ）叫住了我，她好像有事相求，見她楚楚可憐的樣子便即管聽聽她有什麼煩惱吧！話說她聽聞有一件她養父的遺物正長眠於「AT墓場」內，但是她養父其實在半年前已乘上AT走後便失蹤了…她寄望就算她養父在戰鬥中喪命，他的AT仍會埋於砂底之下。我便答應為她從砂底中撈回她養父的AT。

日間所儲於大地的地熱，一口氣在夜間的「AT墓場」內釋放出來，化為狀似幽靈的燐火。來到這兒，會有一架AT挑起了戰端，臨時應戰下我仍能僥倖勝出。原來那部BERSERGA•BT的駕駛員是嘉詩兒的養父，他在戰爭中給我打得半死，深感自己已無復當年勇，與其留住殘命，不如死在戰場上。當即着我給他最後一擊，為了不負他的冀望，我便成全他吧！這樣我便可以回收他的座駕。

最後給我在酒吧中找到了達路菲斯，為了救回艾利娜，看來我跟他的這一戰是不能避免的了。一場苦戰之後達路菲斯終於敗於我手下，如今達路菲斯雖然已死，但我仍找不着艾利娜的蹤影…。

■嘉詩兒





■BERSERGA•BT的駕駛員







GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR

有沒有夢想過有朝一日能座擁英美日三國十間車廠的87種128GRADE的名車呢？PlayStation的機主看來只要一《GRAN TURISMO》在手才能實現這個願望了。遊戲的賣點在於全十一條賽道（隱藏賽道另計），高品質的重播劇場，超真實的飛馳車體，高解像的選車菜單畫面，而且數百種TUNING PARTS亦會在玩者面前完全重現。



操作説明

L1：倒後鏡	○：SIDE BRAKE／決定
L2：轉低波（MT專用）	×：加速／決定
R1：視點改變	START：暫停
R2：轉高波（MT專用）	SELECT：改變重播時的視點
□：BRAKE／CANCEL	方向鍵：轉向
△：倒後／CANCEL	

遊戲畫面説明



1. 現在順位
2. 現在圈數
3. 現在LAPTIME
4. 記錄的最快圈速
5. 引擎回轉數
6. 現在的GEAR POSITION
7. 現時速度

GRAN TURISMO

在這個模式中，玩者需要在十一條賽道中競逐十個以上賽事的CHAMPIONSHIP。身為一名新車主，為了進一步向前邁進，進過類似「MISSION CLEAR」型的牌照考核是必須的。最初所持有的金錢真是少得可憐，只有在車賽中勝出才能賺錢，有錢的話，就能夠買新車、二手車或者為車輛實行調階，可謂悉隨尊便。

MAKER MENU

新車經銷商：
進行新車的購入，當然只會處理最時尚的車款啦！

二手車經銷商：
進行二手車的買賣，會處理新車經銷商不再出售的舊型車輛，亦是玩者手上棄用車的好「歸宿」。

地圖畫面：

1. 汽車廠商ICON
2. 我的家
3. 進入各種賽事的「入口」
4. 洗車站
5. 回到標題畫面

TUNING SHOP(TRD)：
處理TUNING PARTS達數百種，部件和車輛本身的配合是非常重要的。

特別車款陳列室：
玩者可以從這　購入通常不被流入市場的賽車。賽車的性能似乎和它的高價成正比。

遊戲説明

來到標題畫面，玩者可從QUICK ARCADE、GRAN TURISMO和REPLAY DEMO中選一。

Mode Selection
- Single Race
- Time Attack
- 2 Player Battle
- Option
- Goodies

QUICK ARCADE

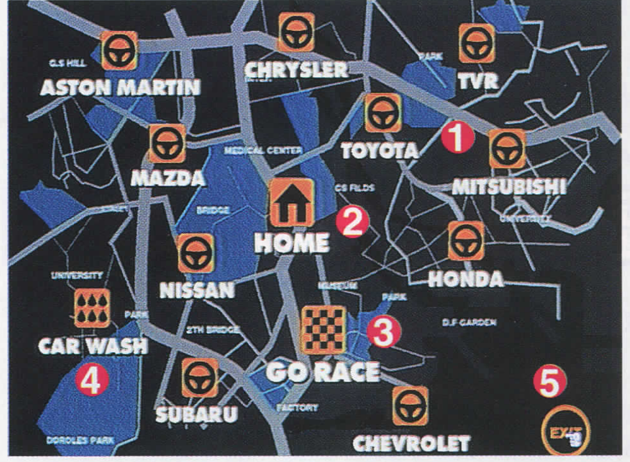
SINGLE RACE：普通的單人玩賽事

TIME ATTACK：競逐最高車速的玩法

2 PLAYER BATTLE：上下二分割畫面的對戰遊戲

OPTION：設定DRIVING ARRANGE和音樂的有無。DRIVING ARRANGE有分自動踏煞車掣的AUTOBRAKE和完全自動駕駛的AUTODRIVE

GOODIES：給玩者確認現時贈品的出現狀況（如隱藏車和隱藏賽道）





■可選擇的部件照顧車身的每一個部位

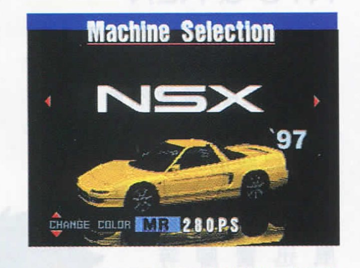


頭八條賽道名稱

1 HIGH SPEED RING
2 TRIAL MOUNTAIN
3 GRAND VALLEY-EAST SECTION
4 CLUBMAN STAGE RIOUTE 5
5 AUTUMN RING
6 DEEP FOREST
7 SPECIAL STAGE ROUTE
8 GRAND VALLEY



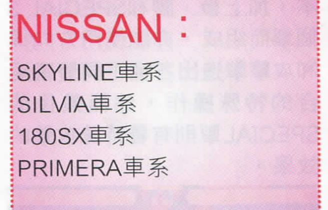
GRAN TURISMO CAR LINE-UP（舉例）





TOYOTA：
SUPRA RZ車系
CELICA車系
MR2車系
SPAINTER TRUENO BZG

NISSAN：
SKYLINE車系
SILVIA車系
180SX車系
PRIMERA車系



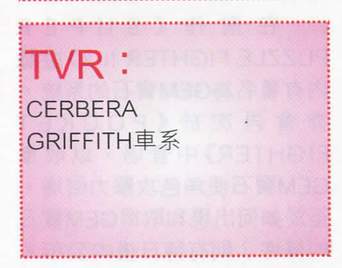
HONDA：
NSX車系
CIVIC車系
PRELUDE車系
INTEGRA車系

MITSUBISHI：
GTO車系
LANCER EVOLUTION GSR車系
FTO車系
MIRAGE車系

SUBARU：
LEGACY車系
IMPREZA WRX車系

MAZDA：
FD型田田田田田RX7車系
SAVANNA
EUNOS ROADSTER車系
LANTIS 2000 TYPE-R



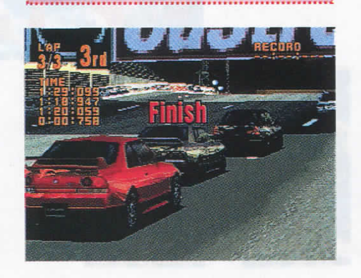


ASTON MARTIN：
DB7 VOLANTE
DB7

CHRYSLER：
VIPER RT
VIPER GTS
COPPERHEAD
PROWLER
AWQWE

CHEVFROLET：
CORVETTE
CAMARO

TVR：
CERBERA
GRIFFITH車系











POCKET FIGHTER

(海外版：SUPER GEM FIGHTER MINI MIX)

角色集合、幻之大戰

去年深受歡迎的對戰PUZZLE遊戲《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》，以可愛的角色進行幻之對戰獲得不俗的評價。今年他們再譽歸來，以對戰格鬥的形式再次登場，除了角色增加之外，更具備與別不同的格鬥遊戲系統，相信會令大家耳目一新。



畫面仍屬開發中

多變的對戰格

操作方法

在以往，CAPCOM的2D對戰格鬥遊戲，基本為8方向和輕・中・重拳腳6個掣的標準操作方法所構成。但此遊戲則完全不同，以8方向為基本，加上拳、腳和SPECIAL 3個掣而組成，亦能使用方向桿和攻擊掣造出各種不同豐富組合的特殊操作，然而最後的SPECIAL掣則有着特殊攻擊的效果。



SYSTEM 攻擊

在前作《SUPER PUZZLE FIGHTER II X》遊戲內有着名為GEM寶石的系統，亦會再次於《POCKET FIGHTER》中登場，以收集GEM寶石使角色攻擊力倍增。至於如何出現和取得GEM寶石的條件？則有待日後的公布。



登場角色

《VAMPIRE～THE NIGHT WARRIORS～》系

業務用街機大受歡迎的最新作《VAMPIRE SAVIOR》，從格鬥遊戲《VAMPIRE》系列中選出3位最具代表性的角色。

LEI-LEI（HSIEN-KO）

在原作中巨大的衣袖內隱藏着各式各樣的攻擊暗器，來到《POCKET FIGHTER》裏仍依然健在。而特殊攻擊亦改為拳腳所組成的簡單操作，令表現更為有趣。





FELICIA

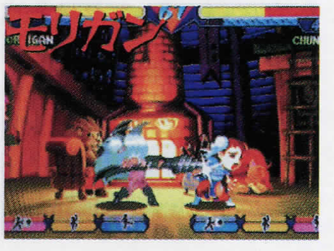
繼承以往在《VAMPIRE》系列中攻擊判定大的特色，從《POCKET FIGHTER》中完全再次表現出來。





MORRIGAN

原作中有着很強機動力和各式各樣下段GUARD不能的強力DASH攻擊，在《POCKET FIGHTER》世界裏也能通用，而EX必殺技DARKNESS ILLUSION不知會否亦移植過來呢？





《STREET FIGHTER ZERO》系

將《STREET FIGHTER II》至《～ZERO》的系列角色大登場

RYU & KEN

《～ZERO》系列中永遠的主角與對手，在《POCKET FIGHTER》裏當然會再次登場，RYU的波動拳和KEN的昇龍拳已成為其個人世界的特徵，至於真空波動拳、真昇龍拳、神龍拳和疾風迅雷腳等SUPER COMBO則仍未知會否健在。



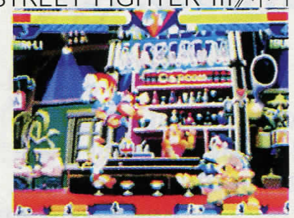






春麗

過往最受歡迎的女性角色，很多擁護者亦為着她在《STREET FIGHTER III》中不能出場而感到失望，但《POCKET FIGHTER》內她會以舊姿態再次與大家見面。





春日野 櫻

女子高中生春日野 櫻走進《POCKET FIGHTER》的世界裏，然而，會不會有殺意之波動醒覺後的春日野 櫻和使用春獄殺呢？





ZANGIEF

《～ZERO》系列中最後的出場者，相信SCREW PILE DRIVER仍會是他的主力兵器。





《STREET FIGHTER III～NEW GENERATION～》系

CP-SYSTEM III的最新作，亦是今年春推出的《STREET FIGHTER》最新系列。

IBUKI 伊吹



最新作《STREET FIGHTER III》系列的角色人物，將《～III》內BLOCKING和防禦方法再次進化，成為遊戲中更有特色的人物。

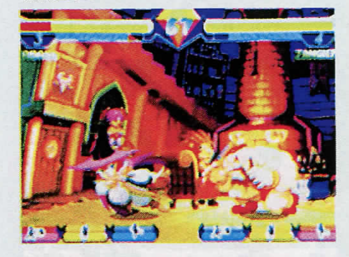
■打擊判定投技·雷打不知會否健在呢？

《WAR ZARD》系（《RED EARTH》系）

CP-SYSTEM III的處女作，以幻想世界作為題材的動作格鬥遊戲。

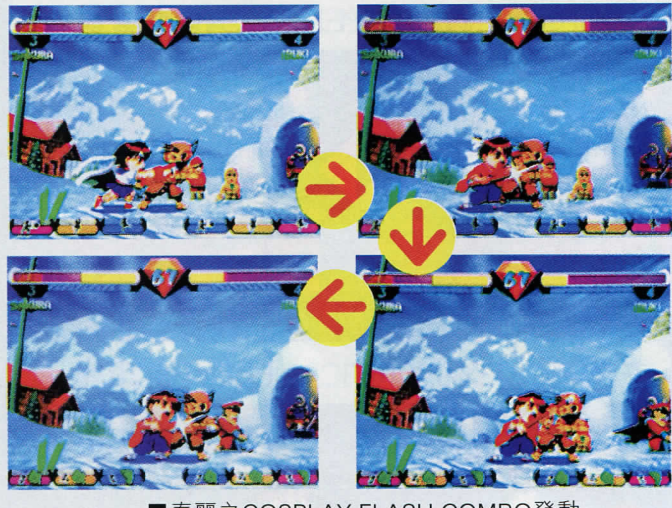
TABASA

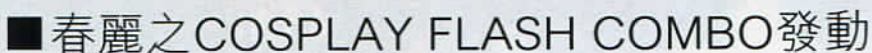
魔學者鍊金術師TABASA以得意技召喚魔法和杖作遠隔攻擊，而她的萬能防禦技則仍然健在。



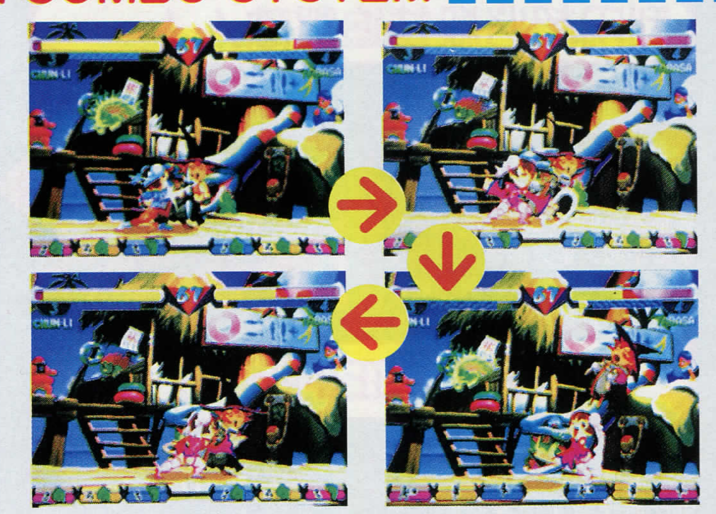


COSPLAY FLASH COMBO SYSTEM





■春麗之COSPLAY FLASH COMBO發動



■春日野 櫻的COSPLAY FLASH COMBO

細心觀察？！

除了上述十位角色外，遊戲背景內亦隱藏着其他CAPCOM歷代經典遊戲的人物角色，總數高達26名，你又能找出多少呢？



CRITICAL BLOW
必殺技、系統續報

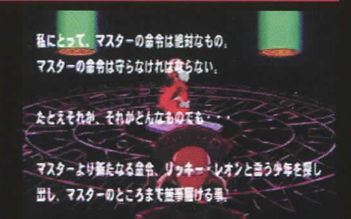
這兩期曾為大家介紹過這隻《CRITICAL BLOW》中的十名基本角色，而這次將會為大家簡略介紹遊戲中的其中兩個模式，與及獨特的超必殺技「SUPER BLOW」，一擊必殺技「CRITICAL BLOW」等等。

FIG | 2P | MEM | PlayStation

製造商：BANPRESTO　發售日期：預定97年11月
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

大會模式 TOURNAMENT MODE

參加由MERUKORR主辦的武術大會「SURVIVAL GAME」，一人用的對CPU模式，沒有如THEATER般有過場交待劇情，但每人仍然有獨立開場畫面和ENDING，適合傳統格鬥遊戲迷的簡易模式。







對戰模式 VS MODE

對人戰，一般的二人對戰模式。可自由選擇場地，基本上遊戲中登場的各個場境(STAGE)，包括由第一版，以至最後BOSS戰的場境都可隨意選擇，不過若是嫌麻煩的話可以選擇RANDOM讓電腦隨機選出。







利用超必殺技追擊敵人！

SUPER BLOW

在被攻擊和擊中敵人時都可增加左(2P為右)下角的能量，到一定量時便可使用一次被稱為SUPER BLOW的特殊攻擊給予敵人重大損害。如不使用可留至下一回合，但不能帶到下版，且最多只可儲三個。

主角RICKEY的SUPER BLOW連續畫面







一擊必殺！真正的必「殺」技！

CRITICAL BLOW

當體力BAR下降至大約四份一時便會呈閃爍狀態，左(2P為右)下角的能量如果是「3」的話，在這時便會變成「∞」，在這情況下便可使出足以一擊將對手擊倒的CRITICAL BLOW！但須消耗全部能量。

主角RICKEY的CRITICAL BLOW連續畫面









CONTINUOUS SPARK

LIGHTING CHARGE







LIGHTING THROW







RICKE LEON 必殺技介紹

LIGHTING THROW

以手指發射出超迷你的電球，攻擊力和射程都很差，但後座力卻大得很。

LIGHTING CHARGE

回轉身體撞擊敵人的突進必殺技。

CONTINUOUS SPARK

可連續輸入三次的特殊技。

ICE THROW

FROZEN FAN

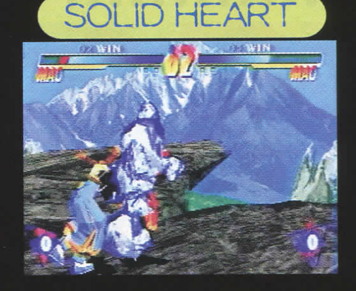
VARIETCAL FAN






SOLID HEART



MAO CHILLING 的必殺技

ICE THROW

投出冰球攻擊，威力、距離有限。

FROZEN FAN

一邊回轉雙手攻擊一邊前進的突進技。

VARIETCAL FAN

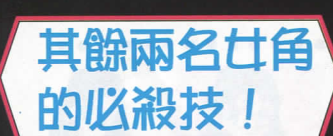
FROZEN FAN的垂直上升版，升系對空技。

SOLID HEART

指令投技。

其餘兩名女角的必殺技！

千秋的「連環風斷腳」

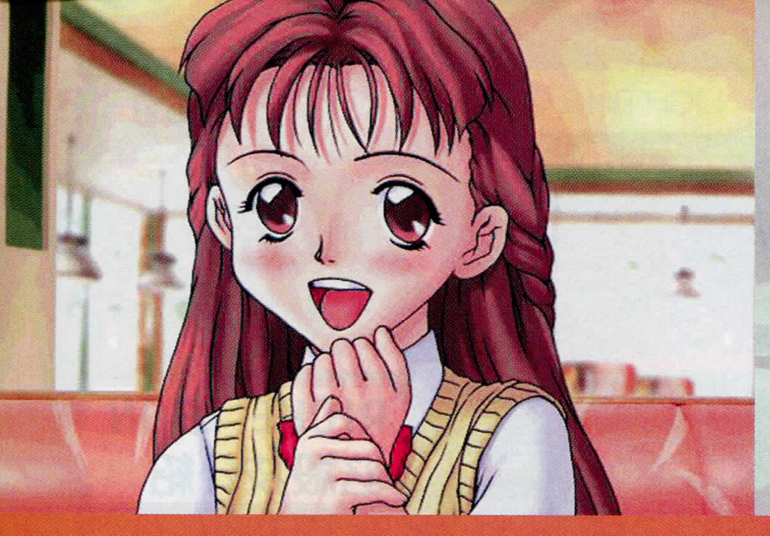





MARRY的「LUNA ECLIPSE」





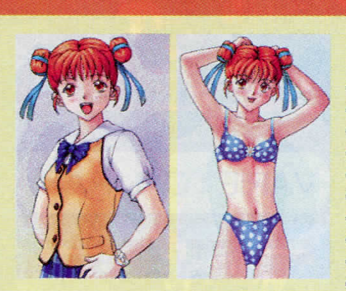



放課後戀愛俱樂部

戀之練習曲

身為高校生的主人翁正是為了尋找戀愛這種令人愉快的感覺，而參加了友人威明所創辦的戀愛俱樂部。目標是要在四週內從十二名女性會員中找尋自己所愛。會員有中學生至大學生等多種多彩的身份，你有沒有本事跟她們約會呢？

堀川七瀨（16歲）



出生日期：4月11日
會員編號：HRC-MOOO2
身高：156CM
星座：白羊座
血型：B型
三圍：B80W56H85
職業：杜陽學園高等學校一年

熱情女子，與其說她勇往直前，不如說她只看目前。一兩次的失敗並不能令她放棄。現在學習料理中，為了試食者她可以落足心機。遇有喜歡的人，她絕不會放手，就算發生什麼事也會以戀愛為先。她的出現，有如旭日初升一樣，令身邊的人也覺朝氣勃勃。能跟她做朋友，相信以後也不會悶了。

織原早苗（16歲）




出生日期：3月16日
會員編號：HRC-MOOO1
身高：158CM
星座：雙魚座
血型：A型
三圍：B82W56H85
職業：杜陽學園高等學校二年

充滿夢與幻想的女性，永遠都把重要的人放在第一位，為了他可以犧牲一切，這種良善的心正是她的天性。她是網球部的會員，雖然並非能手，卻能樂在其中。戀愛觀方面，她認為與其得到愛，倒不如自己去愛來得更有價值。在別人眼中是位溫柔、文武相全的人，值得別人從心底處去尊敬她。

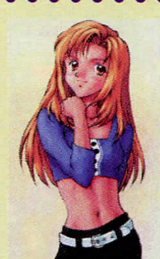
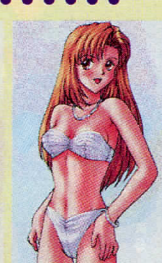
河合雛子（17歲）




出生日期：7月7日
會員編號：HRC-MOOO4
身高：160CM
星座：巨蟹座
血型：A型
三圍：B85W58H88
職業：杜陽學園高等學校三年

純粹感受性很強的少女。他人的喜與哀，她都能夠洞察。若果跟人相戀，她一定會為大家的幸福而歇盡所能。她最大的興趣是網上購物。只要望見目錄即會樂上半天，很喜歡由點選商品至上門交貨的過程，會給她帶來莫名的緊張感。另外亦很喜歡在陽光普照的日子散步。由於本身的柔弱，她對能清楚表明自己意見的人很是仰慕。更認為能做到自己做不到的事的人很厲害。

仁藤加奈美（15歲）

出生日期：10月8日
會員編號：HRC-MOOO7
身高：160CM
星座：天枰座
血型：B型
三圍：B85W56H86
職業：杜陽學園高等學校一年

樂天派少女一名，處事圓滑。另一面卻是個頗會虛飾自己的人，崇尚潮流。戀愛的STYLE對她非常重要。其實她以往亦很希望有位男朋友，只是身邊的朋友都找到了異性對象，她更覺得已是自己的時候了，但是始終還沒有深切的考慮。典型的「WET妹」一名，最新流行時尚，皆留意得非常透徹。

新堂和美（16歲）




出生日期：12月14日
會員編號：HRC-MOOO3
身高：155CM
星座：人馬座
血型：O型
三圍：B80W56H84
職業：杜陽學園高等學校二年

爽朗的女性，只將感覺擺在第一位。爽直的她，根本不會為芝麻綠豆小事而悶悶不樂。她最關心的就是三對三的籃球賽和可以拋開一切的卡拉OK。雖然暫時未意識到戀愛這回事，但若遇到心儀的對象，她也會向對方清脆地、斬釘切鐵地表白自己的心跡。用自由奔放來形容她就最貼切不過了。

堀川六實（18歲）




出生日期：5月10日
會員編號：HRC-MOOO6
身高：158CM
星座：金牛座
血型：A型
三圍：B85W57H86
職業：聖英學園女子高等學校三年

自我中心的女性，為人又極之慎重，幾達杞人憂天的程度。由她孩提時代即愛上繪本（插圖故事書），因為對夢境般的想像世界很是憧憬，即使現在也經常閱讀。就算不可稱得上是能手，她本身也時有自製繪本。愛情對她來說是一種感情培育，開始時不可急進，待大家都有一定認識後才能徐徐地加深雙方的交往。她那種頑固的想法說不定是自身的魅力所在。



遊戲特色

1．玩者根本不需為找尋對話角色而煩惱，十二名女性會員隨傳隨到。

2．玩者可以隨便選擇說話的話題和應答時要說的話，多變的會話令可玩性提高，不過玩者的發言非十分小心不可，否則…。

3．女會員間不多不少互相會有點關係，話題也不時會扯到其他會員身上，了解她們間的關係是攻略的要訣之一。

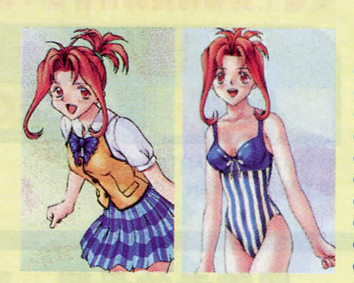
SATURN版的要素

雖然還未知道SATURN版的尺度（是否十八歲推獎），不過可以肯定不少視窗九五版的過火鏡頭會被刪剪…。此外，SATURN版會有動畫的演出並且追加角色的配音，亦會為遊戲描繪新的原畫。畫像質素方面，雖然解像度不及電腦版，但最好的模式達352×240DOT、35000色也不差。

SLG　製造商：SUN電子（SUNSOFT）　發售日期：未定　售價：未定
MEM　SEGA SATURN

戀愛對象大索引

遊佐倫子（15歲）



出生日期：11月11日
會員編號：HRC-MOOO8
身高：158CM
星座：魔蠍座
血型：O型
三圍：B83W58H86
職業：杜陽學園高等學校一年

帶點神秘感的女性，不會表露出自己那顆溫暖誠實的心，將自己暴露於他人面前可能是一件可怕的事。她很專注於熱帶魚的事，就算是幾忙的時期都會抽出欣賞熱帶魚的時間。美麗的軀體在水中暢泳時發出閃爍的光輝，將她帶到幻想的世界中。在戀愛觀上，她的理想對象是一位能遷就她任性的男子，雖然在有限的範圍內，她也會嘗試去遷就對方。

みさき椎那（16歲）

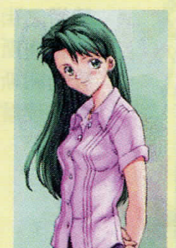




出生日期：9月1日
會員編號：HRC-MOOO5
身高：164CM
星座：處女座
血型：A型
三圍：B76W53H79
職業：杜陽學園高等學校二年

無論身心皆難以觸摸的少女，外表顯得很堅強，實則很易受到傷害。為了保住自己的純潔，而不很積極於談戀愛。自小學生時從電視中見過體操選手後，即開始練習體操，現在對體操的態度可謂全心全意。夢想成為有名的體操選手。給別人努力不懈，做事非常專注的印象。

山科瑞穗（21歲）

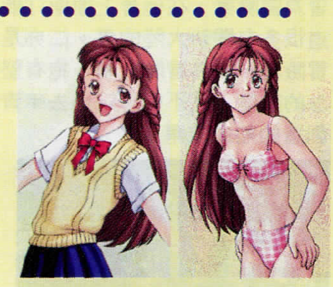




出生日期：1月15日
會員編號：HRC-MOOO9
身高：165CM
星座：山羊座
血型：O型
三圍：B88W57H86
職業：柏木教育大學四年

謹言慎行的女性。雖然有點固執和嚴厲，其實是口硬心軟。她所希望得到的，就是那種不含雜質，「真實的愛」。身為教育大學的學生，將來也希望成為一位教師。她對於戀愛不會採取輕浮的態度，也不對它完全否定，只不過想得到身心兩方的雙愛關係。彷如一位受過高深教養的貴婦人。

若槻杏奈（13歲）



出生日期：8月1日
會員編號：HRC-MOO11
身高：142CM
星座：獅子座
血型：A型
三圍：B75W53H76
職業：有栖原中學校二年

喜好出風頭的少女，若不受到別人的注目就會覺得很不安了，反映出她那種怕寂莫的心態。憧憬多姿多彩的戀愛，懷着愛情故事女主角的心態。她所關心的始終是大人的事，不接受本身根本是小孩的事實，心中渴望早點成為大人。戀愛劇中那種不倫、三角關係和遙距戀愛關係令她興奮不已，那種遐想促使她要去經歷一段類似的戀愛。圓崎操是她模仿的對象。

稻葉步（16歲）

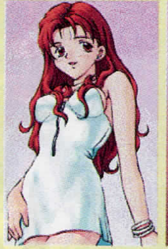




出生日期：2月17日
會員編號：HRC-MOO12
身高：162CM
星座：水瓶座
血型：O型
三圍：B80W55H80
職業：茶火田學園高等學校二年

以個性為先的女性。以前曾組織過樂隊，因為可以從音樂活動中盡顯本身的個性。現在正處於努力籌組樂隊的階段。對她來說，戀愛是雙方灑洒地去尊重大家的個性，去補足對方所缺乏的部分。她無論在思考上、或是在潮流方面都有獨特的觸覺。這也算是一種有SENSE、個性的表現。

圓崎操（19歲）





出生日期：6月19日
會員編號：HRC-MOO10
身高：165CM
星座：雙子座
血型：AB型
三圍：B92W58H88
職業：如月經理專門學校二年

喜愛玩樂的女性，社交上她可以妙語連珠。表面上她像一位風騷的女子，內心卻渴望認真誠意的戀愛。身為女性，愛美是最自然不過的事，光顧美容院就是她的家常便飯，並視之為變美的捷徑。她認為戀愛其實很簡單，只要是喜歡的話，跟他約會甚至有進一步關係也不成問題。為免搞得焦頭爛額，要她付出真感情就有點…。總言而之就是位會享受人生的人了。

新GAME



期待最高的SATURN超大作，推出日決定！

グランディア GRANDIA

由製作開始至今超過四年半的時間，SEGASATURN最強的超大作遊戲，RPG迷引頸以項的作品——《GRANDIA》，終於落實發售日期，讓大家體驗這超大作的魅力。若大家不善忘的話，在55期《遊戲誌》中，我們已介紹過其遊戲特色、人物和遊戲體驗版《～PRELUDE～》，然而今次我們則主要介紹遊戲新公布的五名角色、交通工具和初段舞台背景，在發售前夕逐一為大家介紹。

RPG　製造商：GAME ARTS　發售日：12月18日
售價：價格未定
MEM　SEGA SATURN

世界設定DESIGN／小林治
CHARACTER DESIGN／草彅琢仁
CG／株式會社LINKS
＊畫面仍屬開發中

新角色介紹

～堅持信念的冒險者～仁（ジン）

年齡：78歲　性別：男　身高：165cm（最盛期180cm）
體重：38kg

一人居住於廢坑WRECK礦山附近，帶點神經質的人。過去曾為冒險家，在他身上謝斯汀能夠知道很多有關新大陸的事。仁亦是一名冒險狂，對於冒險之事，抱有堅持信念的態度，更不會忘記過去年青時所創造的熱血故事。





～冒險者的母親～莉莉（リリィ）



年齡：32歲　性別：女

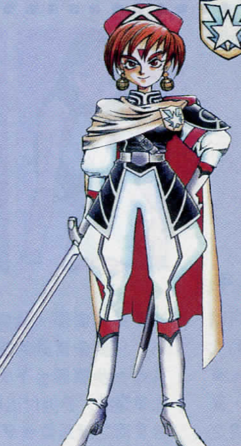
謝斯汀之母親，往職為女海賊，後來與丈夫誕下了謝斯汀。現在則打理PALM柏姆之街的海貓亭莉莉食堂，獨個兒撫養幼育謝斯汀。性格爽直，一直守護獨自出發的謝斯汀，是為理想的母親，謝斯汀的良好理解者。



加拉魯軍中尉三人娘

是為遊戲中的基本GAG MARKER，對上官梅寧大佐有妖美麗的憧憬，但奈何卻討厭其副官鈴中尉。

～不負於男的潑辣少女～崎（サキ）



年齡：16歲　性別：女
身高：160cm　體重：？

加拉魯軍的軍人，階級中尉，LIGHTNING STAR隊的隊長，個子矮小，是名BOYISH行動型的人，做事一鼓作氣，難以駕馭的少女，自命女中豪傑，雖然有不俗的樣貌卻不為士兵們所歡迎。

そうそう♪　さっそく　つかまえて
ゴウモンにかけなくっちゃね
そして‥‥　死刑にするんだ!

～高傲的少女～奈奈（ナナ）

年齡：16歲　性別：女
身高：165cm　體重：？

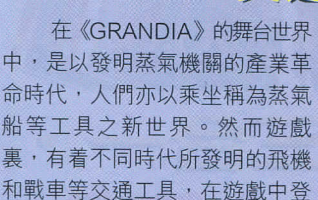
加拉魯軍的軍人，階級中尉，BLOODY ROSE隊的隊長，一把長而直的秀髮，一副恰似公主的長相，帶自戀高傲的性格，因而不受士兵們的歡迎。



交通工具

在《GRANDIA》的舞台世界中，是以發明蒸氣機關的產業革命時代，人們亦以乘坐稱為蒸氣船等工具之新世界。然而遊戲裏，有着不同時代所發明的飛機和戰車等交通工具，在遊戲中登場。


■遊戲中所乘坐的移動蒸氣船


■在街中破壞，巧遇謝斯汀的戰車

■並不屬於產業發明時代的飛機，以加拉魯軍的技術所製造


■謝斯汀最初所使用的蒸氣渡航船，一瞬間便能到達目的地


■設計古怪而滑稽的戰車

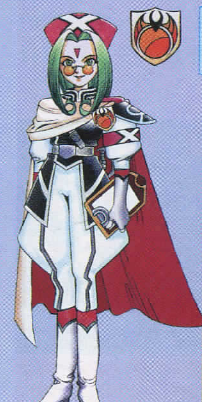
滿載夢與不思議的冒險舞台

《GRANDIA》的舞台世界於大航海冒險時代的末年，世界全體亦鼓吹着產業革命。在這世界中，主角謝斯汀所誕生的故鄉，亦是遊戲冒險的開始地——港街PALM。港町PALM位於美斯那（メッシナ）大陸的東面，加拉魯軍地方的位置，山岳部份有着很多古代文明遺跡的特徵，因而當地一帶被稱為PALM文化圈。在大航海時代的初期，有很多港町PALM的居民亦遷移往新大陸艾靈斯亞（エレンシア）NEW PALM街中發展，令港町PALM擁有濃厚大航海冒險時代





～可愛的謀略家～　（ミオ）



年齡：16歲	性別：女
身高：162cm	體重：？

加拉魯軍的軍人，階級中尉，DESERT MOON隊的隊長。頭腦靈活，有着很多冷徹的陰謀計劃，而遭遇亦如同其他兩位中尉一樣，完全不受士兵們的歡迎。



博物館

正式名為「BAAL巴魯記念博物館」，由JOULE財閥之私設軍隊，指揮加拉魯軍的BAAL巴魯將軍所設立的博物館。那裏有着展示在PALM柏姆之街北面所發掘的SALT遺跡、謎之古代文明和艾焦魯（エンジュール）文明等物品。開放給廣大的市民進內，因而成為謝斯汀經常流連之





沈睡古代神秘SALT之遺跡

古代文明之遺跡，位於PALM之街北面的SALT遺跡。曾被加拉魯軍進行大規模的發掘調查，但以當時發表遺跡內卻沒有歷史價值的物品，因而將出土物品放置於博物館內。發掘調查完畢後，加拉魯軍便全面封鎖遺跡。然而卻被好奇心的謝斯汀卻發現當中的秘密……





跨越海洋的新天地 NEW PALM

由PALM遷移往新大陸建設的NEW PALM之街，在PALM乘搭蒸氣船往NEW PALM需要用上四個星期的時間，成為主要互通往來交易的地方。而位於亞熱帶氣候地區的NEW PALM，由於地方背景不同，因而形成與PALM相達的獨自文化圈。這裏亦是菲娜與謝斯汀最初相遇之地。





WRECK礦山

位於PALM之街的西南方，產業革命時代主要出產石炭，成為附近一帶最活躍的礦山，現在已被封閉變成廢坑。另外居住於附近的村民，流傳着廢坑內時而發出怪獸的叫聲，然而怪獸的正體卻是……



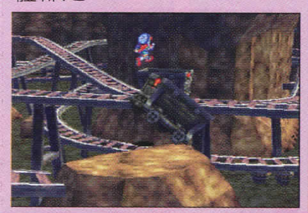




FIG 製造商：CAPCOM 價格：5800日圓 發售日：SEGASATURN版9月18日/ PlayStation版10月 記憶：未定

MEM 2P SEGA SATURN/ PlayStation

STREET FIGHTER COLLECTION

格鬥名作三合一，強者戰士大集合

確立2D對戰格鬥遊戲的體制，成為同類型遊戲的先驅，奠定日後格鬥遊戲的模式——《STREET FIGHTER》其名作系列，如今在《～COLLECTION》內再次重現。

一大集合、二隻CD、三個遊戲

在《～COLLECTION》內，收錄了《STREET FIGHTER》系列中變化最大的3個作品，而《～ZERO 2'》除了將業務用街機版本完全忠實地移植外，還寓意創造加進家用機的ORIGINAL VERSION，令擁有《～ZERO 2》的人亦會樂此不疲再次購買。

～「ZERO 2」+「ZERO 2 ALPHA」+α，「COLLECTION」獨有的ORIGINAL VERSION～

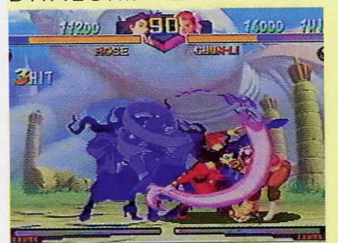
STREET FIGHTER ZERO 2'

以《～ZERO 2》為藍本，然後再注入各式各樣的新元素，亦是《～ZERO 2 ALPHA》的加強版。



CHECK！1 追加EXTRA PLAYER

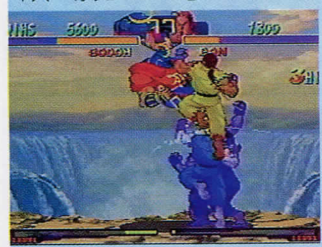
在《STREET FIGHTER ZERO 2'》裏，追加了8名EXTRA PLAYER角色登場。這8名角色，其中7名分別是RYU、KEN、春麗、DHALSIM、ZANGIEF、SAGAT和VEGA，他們擁有元祖《STREET FIGHTER II》中的能力，然而，第8名角色「殺意之波動覺醒後的RYU」，亦曾在業務用街機版《～ZERO 2 ALPHA》中登場。





CHECK！2 追加新模式

今次新追加模式中，有能與以前推出的《～ZERO 2》裏，要達成相當嚴緊的條件，才會出現挑戰的對手，電腦CPU最強角色真・豪鬼對戰的「真・豪鬼MODE」。另外，大受好評的模式「TRAINING MODE」及「SURVIAL MODE」亦依然健在，令玩者與真・豪鬼對戰前，可以好好練習ORIGINAL COMBO和SUPER COMBO。





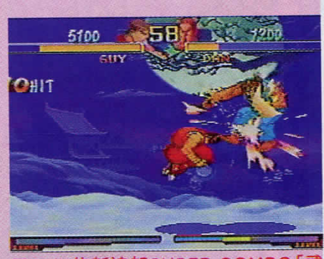




CHECK！3 新要素

除上所述的元素之外，遊戲還有各種各樣的變更點。首先，角色追加新的必殺技，與《～ZERO 2 ALPHA》所追加的大致相同，如DHALSIM的「YOGA TEMPEST」、春日野櫻的「櫻落」等。另外，遊戲亦簡化了「ORIGINAL COMBO」的指令，以重拳重腳同按來發動。然而《～ZERO 2'》還有更多詳細和完全未知的ORIGINAL要素，令人期待日後的續報！





■GUY的新追加SUPER COMBO「武神無雙連刈」，消費3 LEVEL COMBO GUAGE，威力高，難道是GUY版的瞬獄殺？

～繼承「SF II」的濃厚色彩，然而蛻變進化之不朽名作，現在再次復活～

SUPER STREET FIGHTER II ～THE NEW CHALLENGERS～& SUPER STREET FIGHTER II X ～GRAND MASTER CHALLENGE～

前者於93年推出的業務用街機版，為元祖《STREET FIGHTER》系列的新角色追加版本；後者則是《STREET FIGHTER》系列的改良之最終形態版本，系列中完成度最高之作，至今仍為人津津樂道。

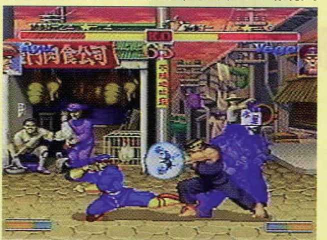


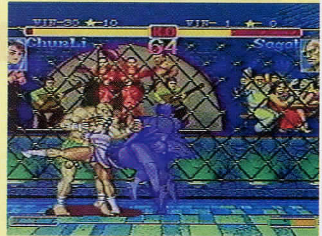


CHECK！1《SSF II》與《SSF II X》的相異之處

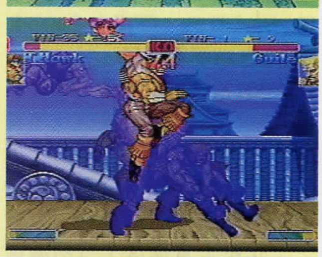
其之一　SUPER COMBO

SUPER COMBO是《SSF II X》所新追加的必殺技，於舊系列是前所未有。由於SUPER COMBO有別一般超必殺技的使用方法，以通常技和必殺技攻擊對手來增加COMBO DAMAGE量，提高累積攻擊的重要性，令戰略性和投機性大大增高，亦能達到一發逆轉的效果，作戰變得更有樂趣。









其之二　技之改變

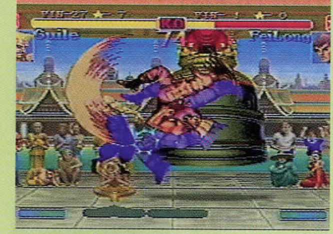
《SSF II X》亦增加角色之技的特色，如RYU拳系和KEN腿系之技的改變，追加一些特殊指令必殺技。



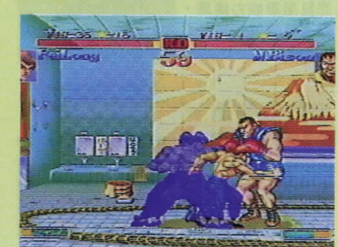


其之三　新系統

而《SSF II X》並不止是以上的改變，亦不忘加進新系統，其中有減少投技損害的回避系統「受身」和有着強力對空多段攻擊，將對手擊墜的對空性系統「追打攻擊」等，亦是系列中初次嘗試。

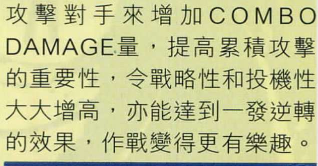


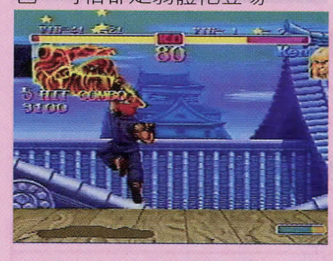




其之三　強襲！豪鬼之初次登場

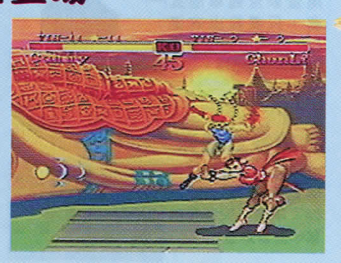
以達成嚴苛的條件才出現的最終STAGE BOSS豪鬼初次登場，成為日後其遊戲系列不可或缺的殿堂級角色(真喺「集集有豪鬼、晚晚見青天！」)，人氣度亦不遜於其他主要角色。此外，豪鬼亦是遊戲中可使用的隱藏角色，可惜卻是弱體化登場……

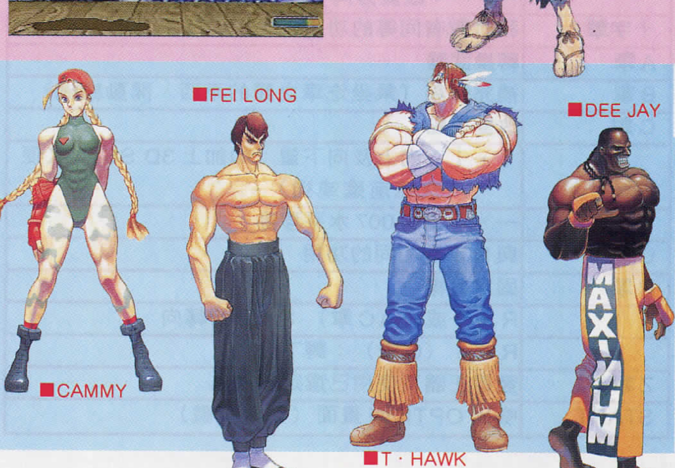




CHECK！2 新戰士登場

《SSF II》所新追加的4名登場角色，分別是以機動力為主，疾攻與防守皆平均的CAMMY、沒有飛行道具，以具破壞力連續攻擊作主導的FEI LONG、以撞擊和強而有力的投技之巨人T・HAWK及詐看防守力弱，但判定強，對空性能高的DEE JAY。









007 金眼睛

一說起特務故事，相信大家一定不會對《007》這故事感到陌生的，因為這個故事實在是太過為大家熟悉了，而且這故事之中的「邦女郎」實在是非常的吸引，令觀眾們受留下深刻的印象。

STG　製造商：RAREWARE
售價：6800日圓
MEM　MPLY　NINTENDO 64

遊戲簡介

這次在「N64」之上推出的《007金眼睛》可以說是一隻非常特別的射擊遊戲，因為在一般的立體射擊遊戲之中，玩者基本上只是不停的將版圖上的「物體」消滅而已，不過在《007金眼睛》之中便不同了，就如在真實的007故事之中一樣，玩者在每一版的遊戲之中是要完成所有的任務，除此之外，玩者是不可以任意的將版圖上之上的物品消滅，否則可能會不能過版。

在以上曾提及不可以隨便消滅版圖上的東西，其中尤其是「人質」，任務之中通常會有指示不要給太多的人質「死去」，所以，玩者除了要完成任務之外，更加要小心人質的生命。

而在每個入務之中，也分有「EASY」、「NORMAL」和「HARD」的分別，在不同的LEVEL之中，玩者要完成的任務也有不同的。不過，在完成所有版圖的「HARD」之後，便會出現一個「007 LEVEL」，在這個LEVEL之中，有兩版非常精采的版圖，等待着大家去「品嚐」呢！





基本操作

掣	用途
3D STICK	007 的移動
	↑、↓：前進、後退
	←、→：改變方向
十字掣	和 C 掣有同等的功用
A 掣	轉換武器
B 掣	補充彈藥（乘坐汽車之類的東西、開動機械）
C 掣	改變視點
是	↑、↓：向上及向下望（如加上 3D SSTICK 便快速前進或退）
	←、→：使 007 水平移動
L 掣	與 R 掣有相同的功用
R 掣	固定目標
	R +←或→（C 掣）：上身的轉向
	R +↓（C 掣）：蹲下
Z 掣	發射正器及使用已選定的道具
START	喚出 OPTION 畫面（暫停遊戲）

基本武器表

註：最高藏彈數：每個彈匣/ 總數

手刀：
在完全沒有武的時候，這便會是玩者唯一的武器。



KF7 SOVIET：
可以作連射的機關鎗，不過這類連射的武器是不宜與敵人作近身戰。最高藏彈數：30發/ 400發



SNIPER RIFLE：
這是一種非常卓越的單發式狙擊鎗，按「R＋↑、↓」便可以作瞄準。最高藏彈數：8發/ 400發



ZMG（9mm）：
和D5K同樣是小型的機關鎗，不過威力則稍為強大，連射速度也比較高。最高藏彈數：32發/ 800發



AR33：
這是一支可以作遠距離狙擊用的機關鎗，而且狙擊能力頗高。最高藏彈數：30發/ 400發



自動散彈鎗：
這鎗發射出來的彈雖然比較細，不過攻擊範圍非常廣，亦可以將5發彈一氣射出。最高藏彈數：5發/ 100發



手榴彈：
用法非常簡單的武器，只要投出去便行，而抛出到爆發的時間大約要5秒。



動態探測爆彈：
這種爆彈是會對任何移動的物體作出反應，不過，只要用鎗擊中便會爆發。



PP7：
這是007專用的自動手鎗，可以裝配滅聲器。最高藏彈數：7發/ 800發



KLOBB：
其連射功能比KF7 SOVIET更加優秀，然而彈藥補充不足是她唯一的弱點。最高藏彈數：20發/ 800發



D5K：
此乃小型機關鎗，可以裝配滅聲器，通常在潛入敵人基地時使用。最高藏彈數：30發/ 800發



PHANTOM：
這種半自動機關鎗的優點是「彈源」比較充足。最高藏彈數：50發/ 800發



RC-P90：
這種機關鎗每個彈匣可以上彈80發，是一種非常好用的武器，而且其產生的振動亦比其他的鎗為低。最高藏彈數：80發/ 800發



火箭發射器：
這是破壞力非常高的手提武器，不過要小心在近距離使用的話，其爆風便會連自己也傷到。最高藏彈數：1發/ 3發



搖控爆彈：
抛出後會自動貼在目標物表面，必須要按手錶上的掣才可以引爆。







基本道具表



特殊MODEM：
在一些特定的場所之中使用，便可以盜取敵人發出的通信。



塑膠炸彈：
這是一種可以改變形態的炸彈。



DATA THIEF：
這機械可以將藏在電腦之中的秘密資料記錄下來。

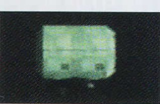
攝影機：
這是由「Q」特製的超小型攝影機，而且可以作無限的拍攝。



鑰匙複製機：
這是一個可以複製「GOLDENEYE KEY」的複製機。



追縱裝置：
由這機械發出的特殊電波，可以讓007知道對手的位置。



電磁石手錶：
由這手錶中會發出強力的磁力，能夠將一些金屬吸引到面前。



鐳射手錶：
由這手錶發射出來的鐳射光可以將金屬切斷。



爆彈解除裝置：
有了這機械，便可以解除一些已經開啟的計時炸彈。

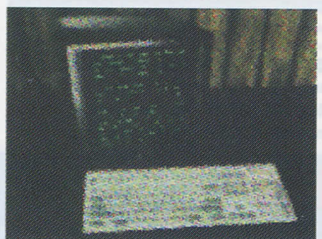
暗號解讀機：
這是專門用來對付一些使用密碼的門，只要使用這解讀機，便可以輕易的將被鎖的門打開。

KEY CARD：
這是用來開啟不同門口的鑰匙，多數是在敵人身上的，不過有一些則是由科學家所持有。



敵方基本設拖

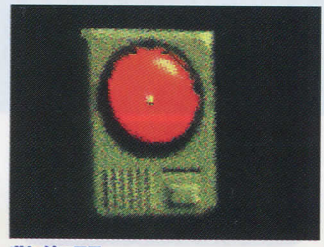
終端機（電腦）



監視攝錄機



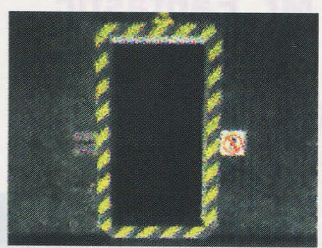
警報裝置



超級電腦



警衛門



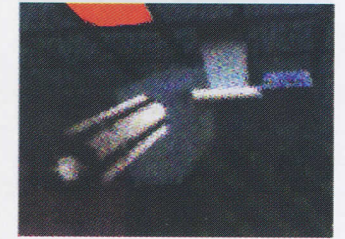
燃料室



對空砲台



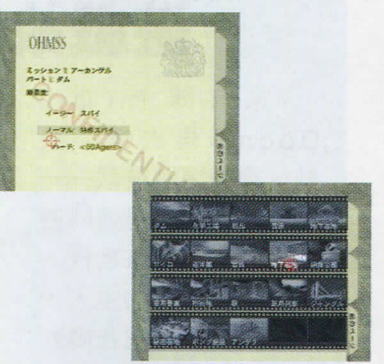
無人機關砲



難易度的分別

在每一個遊戲之中，總會有LEVEL之分的，不過，在一般遊戲之中的所謂難易度其實只是敵人的強弱設定，不過在《007金眼睛》之中便有所不同了，在上文中也有提及過，在遊戲之中是有很多任務的，而難易度便是決定玩者在一版之中要完成多少個任務，如果玩者是選擇「EASY」的話，所要完成的任務會是最簡單的，而且通常數量是「HARD」的三份一左右。

如果玩者有玩過的話，便會發現在遊戲之中總共有20個版圖，不過，最後兩個版圖為何一直也不出現的呢？答案非常簡單，就是LEVEL的問題，只要玩者利用「HARD」完成所有的版圖之後，這兩個版圖便會出現在玩者面前。



精細的判定

在《007金眼睛》之中，除了是動作場面處理得非常順暢之外，另外有一點是玩者們是要多意的，那便是遊戲之中的「判定」，這個名詞多數是用於對戰格鬥遊戲和射擊遊戲之上的，不過，在《007金眼睛》之中的判定是直接影響到玩者在遊戲中的成敗，因為遊戲之中敵人的判定是非常仔細的，如果玩者是一鎗擊中敵人頭部或胸部的話，敵人便會立刻死亡，不過如果只是擊中手或腳的話，敵人會再次站起來攻擊玩者的，這點玩者一定要好好的記着，否則損失的一定會是玩者自己呢！







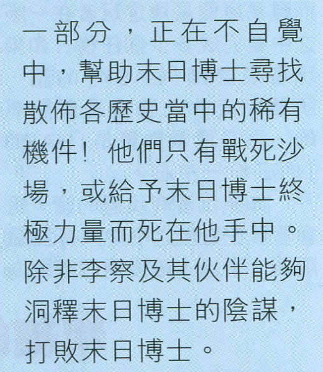


Fantastic Four
神奇四飛俠
末日博士又有新陰謀！

話說從前有四人在宇宙飛行途中被宇宙能量（Cosmic Power）擊中而發生意外。但是他們吸收了這股能量，一人全身變得橡膠似的，一個可以產生無形力場，另一人則能全身發放火燄，最後一個的皮膚變得有如岩石一樣，且力大無窮。他們以紐約為基地，保護地球，這便是「神奇四俠」了。

ACT　製造商：ACCLAIM
MPLY　PlayStation

遊戲故事背景



末日博士（Dr. Doom）再次精心設計，準備消滅宿敵——神奇四俠，並建造時空機，要成為所有世代，所有次元世界的主人，神奇四俠能夠阻止嗎?似乎不可以，事關他們也成為末日博士計劃的一部分，正在不自覺中，幫助末日博士尋找散佈各歷史當中的稀有機件！他們只有戰死沙場，或給予末日博士終極力量而死在他手中。除非李察及其伙伴能夠洞釋末日博士的陰謀，打敗末日博士。









玩法提要

基本是橫向動作遊戲。有分插器的話，便能四人共同作戰，但若果不能湊夠人數，則可以與電腦合作。方法是在「Option」的「Drones」項目裡，選擇On。

另外在遊戲途中按Start後，再按Select，就能選擇退出及轉換人物。

操作說明

→→	快跑
□	攻擊一
△	攻擊二
○	擋
×	跳
R1	拋擲敵人
L2	向畫面內拋擲敵人
L1	向畫面外拋擲敵人
按住 R2 ↑ ↓	拾起及拋擲物件



招式指令

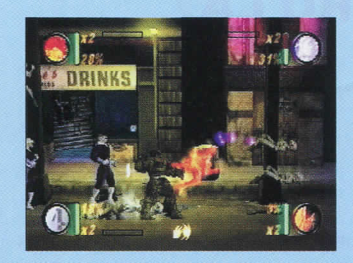
Mr. Fantastic

Throw Stun Grenade	←↑
Mace Swing	→→
Fire Immobilizing Cosmic Rays	↑→
◇ Ten Ton Weight Smash	↑↑



■Ten Ton Weight Smash

第一關重點概略



1・首個戰鬥的場地便是紐約市中心，遊戲開始時便是在一輛載油貨車爆炸之後開始，經過第一間商店（飲品店）時，如果把敵人拋向門口的話，便可以進入這飲品店之中，並取得「禮物」。



2・如果玩者所選擇的難度是Easy，又或者是啟動訓練模式的話，此時便會有人向你挑戰，在隨後的流程之中也會有三次這種情況，挑戰者會有冰人、巨無霸等等，不過他們好像和你有仇似的。



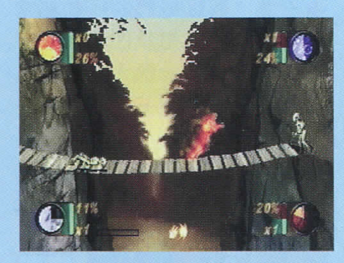
3・一段激戰後，便會遇見石頭巨怪，當他的拳頭轟向地面時，大家要跳起躲避。石頭怪是不怕任何攻擊（包括超必殺技），惟一方法是運用你的強勁眼力，或借隻貓眼，找出大、中、小三塊石頭拋向它。



4・當玩者成功地完成了之前的1,2,3,之後，便會來到這個生滿了林木的森林地帶，不過，當玩者進入這地方之後，便一定要非常小心在途中的懸崖，否則，玩者便絕對不能到達以後的地方了。



5・粉紅牛角怪，牠只會向畫面中心放死光，不過，你卻是打不到它的，所以，不要理會這傢伙，否則只會浪費時間。而當殺盡所有嘍囉後，便能夠離開這鬼地方，但小心不要在這個地方跌死。



6・一條只可容納一個人通過的「危險」吊橋，小心控制人物，否則……因為這條吊橋是非常危險的，玩者要通過這地方，除了要「行過」之外，更加要小心敵人的攻擊，不過，玩者顧得哪樣呢？



7・當玩者完成6之後不久，便會進入山洞中的神秘基地進入了這地方，亦表示就快要打波士了，努力奮戰！然而，「一字記之曰貪」，小心緊記。（古語有云：「貪字得個貧」，貪心是沒有好下場的。）



8・第一關頭目Moleman乘飛機而來，不要給機頭所放的火炎彈打中，繞到後面攻擊機體。摧毀飛機後，還要與Moleman決戰，他的攻擊亦很厲害，先避其鋒，再從後反擊。

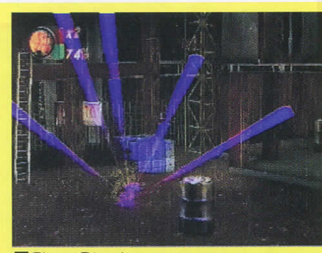
The Invisible Woman

Multiple Ball Throw	↑→
Homing Ball	↓→
Oscillating Floor	↓↓
◇ Invisibility	←→


■Invisibility

The Thing

Thunder Clap	↑↑
Floor Throw	←↓
Super Charge	→→
◇ Floor Ripple	↓→


■Floor Ripple

The Human Torch

Mega Fire Ball	↑→
Flaming Ring	↓↓
Flame Dive	←↑
◇ Super Nova	↑↑


■Super Nova

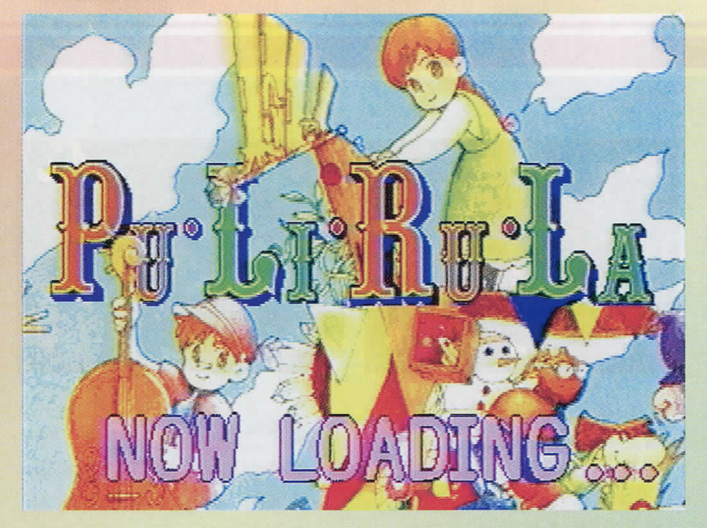
She-Hulk

Super Uppercut	↑↑
Super Kick	→→
Ground Smash	→↓
◇ Mega Drop	↓↑



■Mega Drop

★注意：全部指令均要先按住 R2



小兒科！人人打爆機！

《PU LI RU LA》

玩橫向捲軸遊戲，成日打唔爆機？《PU LI RU LA》幫你消滅自卑！不單畫面、故事均趣緻兼幼兒向，就連難度都為各位自尊心設想，簡直比超任時代之《美少女戰士R》更「依時執」，大人細路女朋友一定人人打爆機個個開心死，想唔「全年齡」都難啦，咁樣！

ACT　製造商：XING ENTERTAINMENT　售價：5800日圓
2P　SEGA SATURN

故事背景

不思議之國那迪遜蘭一向太平無事，皆因有專人看守時間鑰匙；可惜忽然出現時間大盜偷了條KEY，令街上時間亂籠不特止，更將平民百姓變成怪物；主角二人組就帶住魔法棒，展開冒險之旅。

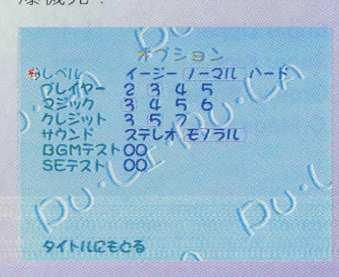


操作方法

簡單到痺：A掣攻擊、B掣跳起、C掣出必殺技。打敗敵人之後，敵人便會變成一些狗仔豬仔雞仔等可愛的動物，行埋去就有分執。

必殺技出招時是所向無敵的，又有多種花臣出現（詳情請睇「必殺技大全」），但出必殺技次數有限制，所以要想清楚才出；但唔緊要，有茅招出！開首畫面按OPTION可選擇難易度、續關次數、必殺技次數等，唔掂校到掂，點會唔爆機先？

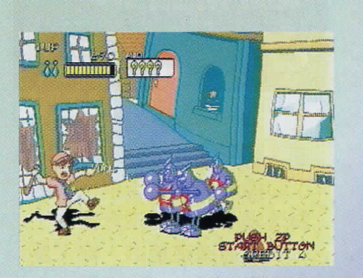


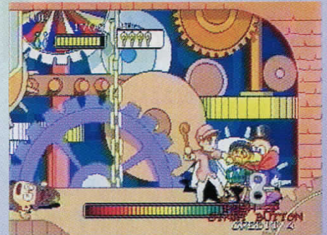


ROUND 1　拯救大街

這個ROUND 1可以說是遊戲的習作版，因為敵人只有兩三隻，而且他們的行動非常之慢，毫無茅招及任何難度，連個大佬個低能過人，一味用棍亂仆即搞掂，EASY到有些少嬲呀真係！



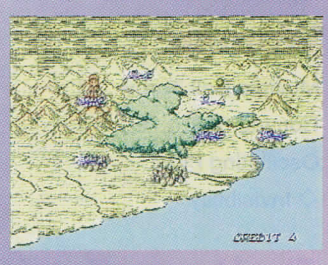




■大佬：低能木偶人

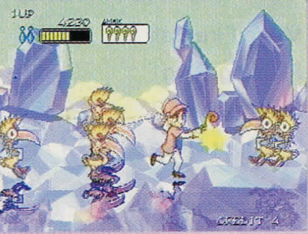
ROUND 2　將冰山劈開

開始同時有多種敵人攻擊你，其中「白炸人」及穿盔甲的戰士比較難纏，對付方法是拉遠距離跳起打「白炸人」，打穿盔甲的戰士則不要正攻，要不停郁方向掣；大佬是隻粉紅色女人型的「彈弓人」，對付它切勿固定在一個位置，否則會放箭幹掉你。牠的彈跳力都幾勁，會用PAT PAT攻擊你，趁佢DUN過來，唔使客氣，「昇」佢啦！





■白炸人



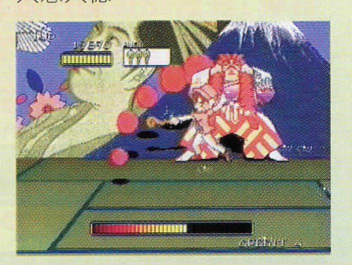
■大佬：姣婆彈弓人



ROUND 3 深入變態堡

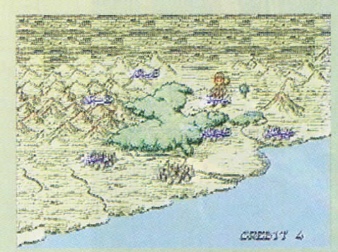
我睬！修女伸條舌頭搞來搞去、女人大脾中間走來走去，中間又有度門一咩意思？好不文喎！除變態外，其實此版都幾屈人，主要係方向掣要熟用，經過兩腿之間時間要計準，否則俾敵人屈死未天光。大佬係一件長髮能面人，最勁係「FING」水時頭髮是全方位攻擊，最好趁佢表演完「FING」水，才好好報答他的大恩大德。

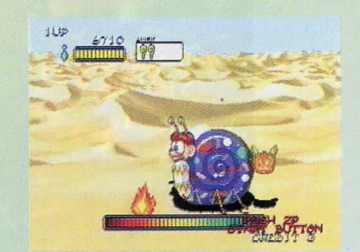




ROUND 4 大漠蝸牛傳

在這版之中會出現大量刁鑽敵人！對付「長頸食人花」要先發制人；會遠距離放炸彈的「炸彈人」，要近距離做低佢；魔女最難搞，會升起後放箭，用多角度射你，近遠離打又閃開，同時又要面對不同敵手，必殺技係時候出手！大佬是隻曉噴火的蝸牛，最好係迫佢埋版邊慢慢招呼。打瓜大佬後會落大雨，大把小蝸牛行過俾你執分。





■大佬：噴火蝸牛

ROUND 5 蠻荒歷險記

主要係人多蝦人少，大量敵人出現要眼明手快，小心那些竹筍人會趁你手忙腳亂仆到死，失驚無神噴珠珠俾個你。全遊戲至低B敵手「食人花」任你仆，唔行埋去就冇事。仆完食人花後，麻煩大佬「生番面具人」手腳非常之快，最好繞到佢背後突擊或迫佢埋版邊。搞掂大佬後，會有一版BONUS STAGE俾你在水中打人魚執分。

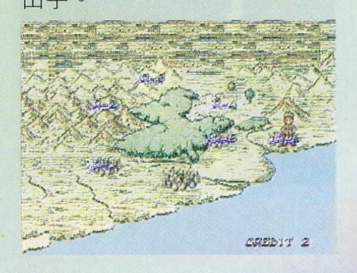




■大佬：「生番面具人」

ROUND 6 踢爆大本營

更加人多蝦人少、更加卑鄙，而且大佬一開二：首先要打「樣衰木偶人」，動作極快、角度刁蠻，切勿用「迫埋版邊」茅招，要趁佢伸手攻擊前一剎出手。之後到次元空間打「時間大盜」，敵人此刻的手腳不算快，雖然會出火，但角度細，明讓你。打敗他之後他便會「較腳」到最初出事的大街，展開最後之戰。

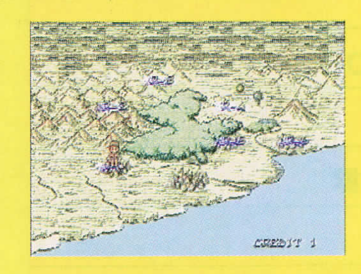




■大佬2號：「時間大盜」

FINAL 史上最茅決戰

簡直有大叫「你玩晒」之衝動！大佬只有1個，但係佢十項全能，又曉放龍捲風、又識放冰箭，最麻煩係放火，先在空中放波（即係唔可以跳起）、中段再集中火力、然後落地散開，小火之後又大火，最茅柴係中一招只扣少少！點搞？惟有趁佢用火攻時應變，如火在空中時就盡情仆佢，見火即走到老遠，燒完就埋去繼續，直到永遠，阿們。爆機之後有字幕及小量插圖供大家欣賞，開心啦！（應該會是吧！）





■爆機咯！

同場加映：必殺技大全



■人魚姐姐



■蟻多蝕死象







TWISTED METAL EX

如果你喜歡「鬼馬神仙車」，若果希望駕著「蝙蝠車」在馬路飛馳打敵人，假若沉迷於《　賽賽車》，假如鍾情於《STREET RACER》，那末不要錯過這個瘋狂些、痛快些的遊戲。

STG　製造商：SCE　發售日期：8月28日　售價：5800日圓
2P　PlayStation

遊戲背景

一年前的聖誕節，一項名為《TWISTED METAL》的比賽舉行，然而後來卻把整條荷里活大道破壞，使她有如地獄般燃燒起來，生靈塗炭，僥倖存活下來的人也是苦不堪言，昔日繁華情景已不復再。

今年，《TWISTED METAL》繼續舉行，從世界各地選出了十多位參賽者，進行亡命生死戰，這一次戰場更遍及全世界，所有人立刻四處逃命，不肯旁觀。

在二十四小時之內，這些參賽者為了名譽，為了性命，必須要盡力要將眼前的對手殺掉，因為在這《TWISTED METAL》之中，只會容許有一名勝利者——他亦可以說是唯一的生還者！！









操作指令

按鍵	動作
↑或□	加速
↓或○	減速
△	TURBO
×	急轉
L1／R2	武器選擇
L2	武器
R2	機鎗
←→↑	冰氣砲（FREEZE BURST）
↑↑←	跳高（HIGH JUMP）
←→↓	向後攻擊（REAR ATTACK）
SELECT＋↑	變更視點（ONE PLAYER MODE）／轉換分割畫面（TWO PLAYERS MODE）

遊戲模式

《TWISTED METAL EX》的玩法十分簡單，基本上是從十二位人物裏選取一名（即是找輛心水戰車），利用各種手段，各樣的陰謀，各不相讓，各懷鬼胎……務求將對手悉數摧毀、破滅、折磨……

ONE PLAYER MODE

基本上遊戲有兩種模式。「TOURNAMENT MODE」便是要玩者進行所有比賽，完成一個場地，就取得分數；至於「CHALLENGE MATCH MODE」便是與電腦作一場比賽，玩者當然可以選擇人物、場地、敵人以及敵人的數目。



OPTION

大家能夠於這裏決定遊戲進行時的難易度，以及音量等的一般項目。而最值得一提的便是在「HISTORY」一項之中，玩者是可以看見一段2D＋3D的動畫短片，與及工作人員名單。

TWO PLAYERS MODE

在《TWISTED METAL EX》這遊戲之中，除了有1P的遊戲模式之外，同樣有兩種2P模式選擇，其中的「CHALLENGE MATCH」是2P對戰，而「CO-OP TOURNAMENT」則是兩人合作，與電腦進行所有比賽。





道具説明

自車特殊武器

各輛戰車都有獨特的武器，如回力刀、火柱、火箭砲，甚至是自身衝擊，總之各自各精采，以下便是這些精采的道具介紹：



飛彈

一件普通的武器。



火炎砲

以抛物線向前發射，惟一注意的是距離計算。



電光

範圍最廣，威力最低的武器。



導向飛彈

擁有追蹤功能的飛彈。



爆彈

不斷反彈，直至撞到汽車為止。



能源補充



強力飛彈

威力較強的飛彈。



搖控炸彈

大家請記得按L2引爆。



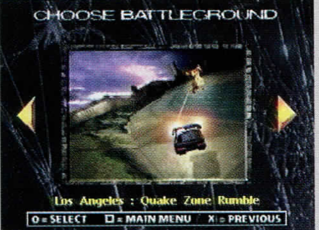
TURBO 補充



作戰場地大覽

洛杉磯（Los Angeles）

被一段高速公路圍繞着的小山丘，面積、高低感及難度都是適於中等的地形，敵人最多有6個。



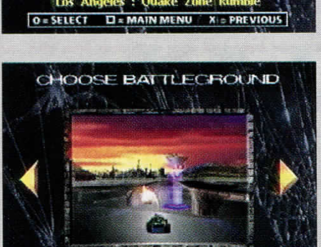
紐約（New York）

在兩幢摩天大樓的天台之上作戰，要小心跳過對面大廈時跌死。敵人最多有6個。



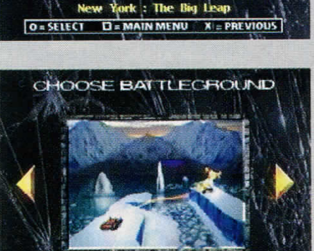
墨西哥（Moscow）

舊導彈發射基地，四周也是巨大混凝土斜坡，面積為所有版圖中最少，適合喜歡困獸鬥的朋友。敵人最多有5個。



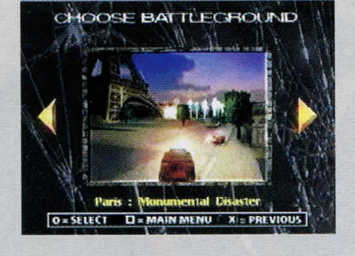
南極（Antarctica）

冰天雪地，除了控制困難之外，也要留神隱藏在某處的裂隙。敵人最多有7個。



巴黎（Paris）

是一個要進行巷戰的場地，而面積亦是最大的，任你破壞。敵人最多有6個。



荷蘭（Holland）

一片遼闊的大草原，除了在中央有大風車作躲避之外，便只有拼命殺敵。敵人最多有9個。



亞馬遜（Amazonia）

一處沒有樹木，卻滿佈溶岩的地方，這裏的高低感是非常的強。不過溶岩其實是對車身無害的。敵人最多有6個。



香港（Hong Kong）

一處大家熟悉的地方，亦是遊戲中最為複雜的版圖，路線極之迂迴曲折，完全鬥智鬥力。敵人最多有8個。





VAN-GALE 新戰記 The War of Neo-Century

VANGALE THE WAR OF NEO-CENTURY

3D機械人格鬥一向都受大眾的歡迎，而這隻名為《新戰記VAN-GALE》的遊戲，亦同樣以此為題材，加上其充滿故事性的劇情及簡明的操作方法，令玩者很快便感受到格鬥的樂趣。

FIG 製造商：YUMEDIA. 價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK
2P MEM PlayStation

特殊攻擊（NEO-FORCE）

每個機械人都會擁有一種特殊攻擊，即所謂「NEO-FORCE攻擊」。這種攻擊威力強大，若全中的話，便肯定能重創敵人；加上此攻擊所擁有的導向能力，只要玩者能善用，要擊破敵人便易如反掌了。





使出方法：敵人向你開火的時候，立刻架起防護盾，待炮火打中時，便立刻按攻擊掣，只要看準時機，便可以殺敵人一個措手不及。

畫面



機械人介紹

艾魯遜聯邦



VA-04-F SPINER

主角JEGAM（配音員：太田真一郎）的專用機。性能平均，適合初心者使用。

VA-05W WING

由女機司WILL（配音員：皆口裕子）所駕駛，以速度取勝，唯耐久力則有點不足。

VA-08-HM ARMOR

15歲小朋友LEON（配音員：冬馬由美）的愛機，擅長射擊，以重裝甲來彌補速度的不濟。

VA-06-SS KNUCLE

被譽為天才機司——FREDY（配音員：難波圭一）的愛機，此KNUCLE的速度頗高，所以白兵戰是她的長項。

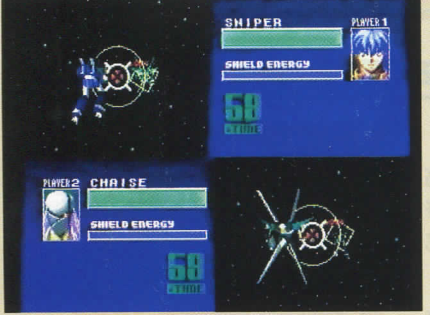


遊戲背景

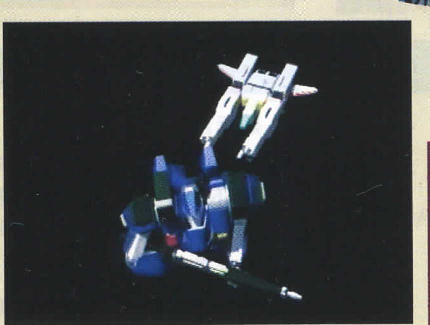
時代為宇宙開拓新世紀S.E.C.0210，人類已將地球所屬的銀河系開發起來，然而，在銀河系的邊境地區，有一個名為費納古道的星系，其中的第5惑星——艾魯遜，是由三大勢力所控制，她們在互相牽制下，勉強地維持着和平的局面。這三大勢力便是：艾魯遜聯邦、高瑪共和國和中立殖民聯合國。

但是一顆子彈便將和平完全粉碎了……！！

事發於同年某日，中立殖民聯合國的最高領導人基爾=G=保羅遭人暗殺，國家頓時失去支柱而陷入混亂狀態。此時，高瑪共和國則利用這時機進行侵略，轉眼間便取得絕對優勢，故此中立殖民聯合國便向艾魯遜聯邦求助，一場大戰似乎在所難免。期間，隨着戰爭模式的改變，武器亦有突破性的發展：一種稱之為“A2”(ASSAULT-ARMOR)的對戰艦用人型兵器出現，令戰況便變得更不明朗……



■這便是遊戲中的2P畫面。





方向掣：	自機及準星的移動
○：	導彈（遠）及拳，鐳射劍等（近）
□：	鐳射槍等普通武器
×：	防護盾
R1：	加速移動
START：	決定、暫停

高瑪共和國

ZX-01-WR　Z-WARSD

謎一樣的敵人，只要你用難度4，就一定會遇上。

AM-32-R　GYG-ROSE

常常和主角交手的冷血男子MASH（配音員：難波圭一），其機體及武器經過精心改良，實力絕對不可忽視。

CR-21-VJ　BERNARD

「只知其名，而不見其真面目」的CLEID（配音員：太田真一郎），其機體「CHAISE」裝甲雖薄，但論速度則是眾機之首。

FB-13-G　VADER

JESS（配音員：林延年）所駕駛的機體體形雖大，但事實上她的運動性十分高，千萬不要被其外表所騙。

SX-16-FC　CHAISE

崇尚力量的GRAHUM（配音員：堀之紀），其「BERNARD」全機為重裝甲所包圍，加上重型武器的威力，霸氣十足。



這裏是葛飾龜有公園前派出所

THE GREAT RACE IN NAKAGAWA LAND



歡迎各位來到中川財團集合龐大資金而興建成的巨大遊樂場「NAKAGAWA LAND」。以兩兄（兩津勘吉的尊稱）為首的六狂人軍團，成員包括有中川、麗子、本田、麻里愛和西鄉這些大家所熟悉的人物，將會在遊樂場內六個廣大的舞台上展開激烈的競賽！…究竟最後的勝利會不會落入兩兄的手中呢？



主菜單內的指令解說

ルーレット：轉動幸運輪決定移動格數

カード：使用持有的移動卡片

スペシャル：使用角色固有的特殊技，特殊技可從商店內購買

サーチ：確認現有的路徑

システム：呼出系統畫面，改變遊戲的終了條件

角色視窗

1．顯示所持金額
2．顯示所持POINT，高POINT數對角色行經某些地域時極之有利，不宜亂花
3．顯示現時排位
4．顯示所持特殊道具的種類和數量



人物檔案

兩津勘吉

意外

若幸運輪的結果是星號，可能會有以下結果：

1．兩津返回區域的起點
2．從全員中每人抽取 5 POINTS
3．取消移動
4．失去一半金錢
5．給全員每人 5 POINTS
6．兩津跳到區域的終點





商店

兩津的賭場，花費現有POINT去選用賭博用的幸運輪

特殊技

兩津的特殊技=$

名稱	花費金額	效果
圖釘	$5000	觸到圖釘的角色非要停下來不可
爆竹	$15000	引爆爆竹後前後兩步內的角色都要休息一回
地獄脱出	$10000	逃出地獄升天堂
成金行為	$15000	向全員支付各五千買取每人各五 POINTS
獨占拱橋	$20000	買下勝拱橋，收取行人過路費
空母砲擊台	$25000	向全員發動砲擊，中了的話要休息兩回

中川圭一

意外

留意幸運輪中的婆婆公仔，當指標指向那公仔時，中川便要在未來的三回合間揹着老婆婆走，令本身速度大減，反過就可避免被攻擊的危險。

商店

中川的商店其實是他的私人司令室，進行股票的買賣和首腦間的會談。中川在這兒需要暫停賽事來換取無線電機，即停一回合可得一部，最多可一次過換三部。

特殊技

使用二個無線電機，就可以設定臨時規則：

3 TURN徐行：除中川外所有成員皆要以龜速移動

2 TURN技禁止：全員在2 TURNS間禁用特殊技

3 TURN追い越し禁止：3 TURNS間禁止追過對手

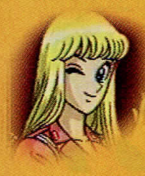
POINT徵收：向其他成員各派五千大元買POINT各五點



秋本麗子

意外

幸運輪若指向飛飛丸，由於要看團聚相片的關係，麗子這回合是不能移動的。



商店

麗子的禮品屋，店內的禮品可供麗子隨意選擇。

花籃：可以使出特殊技「麗子的請求」

「波子」鎖匙：下一回合可駕駛「波子」作高速移動

POINT玉手箱：從玉手箱中取得隨機值的POINT

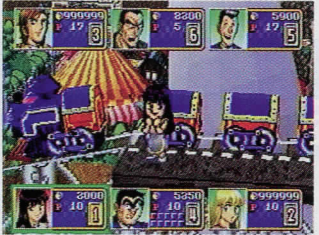
特殊技

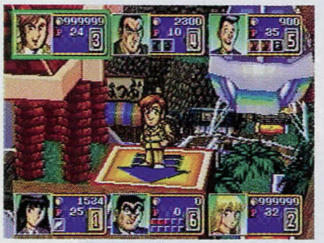
使出「麗子的請求」，可能會出現以下的效果。
高速移動：白鳥 麗次駕駛着「波子」出場，載着麗子作高速移動
全員攻擊：飛飛丸出場令全員（麗子除外）暫停一回合
POINT徵收：繪崎教授出場為麗子向全員收集POINT



「NAKAGAWA LAND」行經路徑


■迷你遊戲之一


■火車到站！


■中川的專用直升機

公園區域
派出所（開始地點）→強制分岐點→MANAGE HOUSE→SHOP→葛飾署（迷你遊戲）

下町區域
雷門→SHOP→分岐點→神社→SHOP→龜之浴場→SHOP→車站

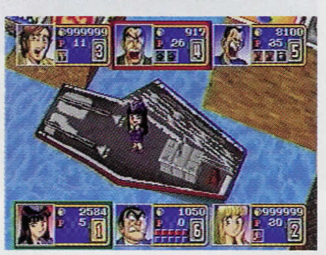
叢林地帶
收費站→SHOP→禿鷹巢→SHOP→禿鷹巢→制裁之間（分岐點）→SHOP

高科技地域
分岐點→SHOP→空母→SHOP→勝拱橋（分岐點）

冒險地帶
SHOP→SHOP→SHOP→SHOP→分岐點→地下入口→螺旋梯階→吊橋→海濱橋→SHOP→SHOP

FINAL ZONE
FINAL SHOP→中川塔


■決定上天堂或下地獄的輪盤


■航空母艦當交通工具

關於棋盤格子

笑面：會有好事發生
骷髏頭：會有壞事發生
金錢符號：增加所持金額
P型符號：增加所持POINT
星號：進入商店
感嘆號：會有不同的迷你遊戲

人物檔案

麻里愛



意外

穿着制服時的麻里愛若在幸運輪轉出兩津的圖樣即變身成強化版、穿着中國服的麻里愛，她的走勢有如破竹一樣，奇快無比。若不幸轉出父親麻里晚的圖樣，就會受到訓戒，變回正常版的麻里愛。

商店

麻里愛的商店是翻墮羅拳法的道場，她的拳法可當特殊技使用，而且要變成強化版的麻里愛才能使出。

招式名	價錢	效果
翻墮羅之翼	$2000	高速移動
翻墮羅之吼	$3000	除麻里愛外全員休一回
翻墮羅之眠	$1000	休一回換 20POINTS
翻墮羅之舞	$3000	自己範圍以內兩格的角色休息兩回合
翻墮羅之拳	$4000	高速移動，而被追過的角色要休息兩回合



本田速人

意外

乘上電單車後才會出現幸運輪上的星號，有以下效果：

1．電單車爆炸，變回原來的本田
2．無事發生
3．支付一千元電單車修理費
4．因 SPINNING 的反動可移動六格

商店

本田的商店是電單車店一間，高價車當然比較快。

名稱	價格
砵砵 50	$4000
摩打 100	$6000
野性 750	$10000
超級 1500	$20000

特殊技

買電單車會付送紅牌兩張，另外駕着電單車進入商店也有一張進賬。紅牌的作用是向其他角色（玩者自選）發出命令，效果如下：
2回停止命令：被指名角色要休息兩回合，無視命令的話要向本田供 20 POINTS。
3回徐行命令：被指名角色要以龜速行三回合，無視命令的話要向本田供 20 POINTS。
只要在路上設置車速違反自動監察裝置，當其他角色行經該點時，就會發生以下事件：
SPEED 違反 1=1 回休息、扣 5 POINTS
SPEED 違反 2=2 回休息、扣 10 POINTS
SPEED 違反 3=3 回休息、扣 15 POINTS

POPEYE 西鄉



意外

持有武器後才會出現幸運輪上的星號，有以下效果：

1．武器爆炸，喪失身上所有武器
2．無事發生
3．移動六格

商店

西鄉的商店是軍火店，不同武器在攻擊他人的效果上有所差異。

名稱	價格	效果
手槍	$2000	若打中被點名的角色，他便要休息兩回
手榴彈	$3000	投向被點名的角色，他連同身邊兩格範圍內的角色都要休息兩回
地雷	$1000	佈置地雷陷阱，中招的話要休息一回
機關砲	$5000	亂槍掃射，中槍的角色依他所中次數決定休息回數





© あかほりさとる・臣士れい・めでぃあわーくす・爆れつ委員會・テレビ東京・創通エージェンシー
© KING RECORDS／1997

爆烈 HUNTER R

爆烈 HUNTER 再一次染指 GAME 界

《爆烈HUNTER》在日本可說是一套頗受歡迎的動畫，它有齊了近期動畫常有的商業化元素，諸如搞笑、打鬥以及少少鹽花…。今次的戰鬥不需要再舉旗仔、玩老虎機，不採用冒險遊戲式的戰鬥，而改為元祖《太空戰士》式的戰鬥。這樣的RPG你究竟有沒有興趣呢？（本誌23期有詳盡的人物介紹）



GAME 中的迷你遊戲



■一個在二十秒內打鼬鼠鬥多的遊戲



■連打手擊啤酒豪飲大賽



■「跳」山遊戲，只要留意右上角的力量計，在最高點放手即可

第一話

SORCERER HUNTER KILLER 之影

遊閒的卡洛特等人今天接到比黑馬姆的命令到教會本部集合。原來近日有三名法族獵人被殺，比黑馬姆便派他們到帝都收集情報，從村民的情報得知教堂講壇的左壁有條秘密通道，一行人調查之下村民所言果然非虛，並發現幾名目標人物。他們居然是蒂拉之父薩哈、嘉圖之妹艾古尼亞以及三名手下，收拾了三名手下之後薩哈會使出連卡洛特也不能吸收的純魔法力並謂已找到想找的人(指卡洛特)。幸得危急之際米露飛出手相助，救走卡洛特等人。唯今之計只好到靈峰荷狄古(法族獵人之鄉)暫避風頭，重整體勢。



第二話

靈峰荷狄古

攀過一道天然屏障後終於來到靈峰荷狄古，一到步即受到卡洛特之父奧利安的「熱情款待」，之後長老便招呼了一行人到他的家。從長老的口中得知，薩哈本來是有名的法族獵人，不過十三年前背叛了比黑馬姆，為的是尋找能夠完成自己理想的人…適時薩哈等五人衝破結界闖入村中！打敗三名手下後薩哈又使出純魔法力攻擊，絕體絕命之時殺出個奧利安，說要繼續十三年前的決鬥便上前斬殺，不敵，卡洛特為他擋了一記魔法力，今次雖能變成猛獸卻仍不是薩哈敵手。這回又要米露飛相救才能脫險。返回長老之家，終於知道打敗薩哈的方法，原來他力量的泉源就是分佈於世界各地白銀石，只要破壞這些白銀石的話…。



第三話

秋雨綿綿中的古屋

旅途中的卡洛特等人霎時間遇上驟雨，剛巧在不遠處見到一間歐陸式別墅，狼狽的法族獵人們想也不想便走進去避雨了。其後莫名奇妙的事件接踵而來，首先是蒂拉夢見艾寶尼歌(卡洛特之母)一事，又發覺四處的整齊清潔和已經準備好的豐富大餐，另外卡洛特、蒂菈和嘉圖亦受到突如其來的襲擊。原來這一切都是守護五妖(持有白銀石的妖魔)之一的阿老戴路從中攪鬼，得到艾寶尼歌的提示，蒂菈終於能夠呼喚自然之力打倒阿老戴路。





第四話
柴火前的回憶

雪地中的卡洛特一行人似乎迷途了，正在惆悵之際給他們碰上了守護五妖之一的域加，強大的域加只要使出「冬之狼」，便不費吹灰之力把一行人打出九里之外。鏡頭一轉來到一間狹小的木屋，木屋中只有卡洛特和被他救出的羅拉二人，在浪漫的氣氛下他們回憶起兒時往事，並差點兒有進一步行動…。不識做的域加居然在緊張關頭殺出，並打傷了卡洛特，令他的戰鬥力大減，羅拉一怒之下終於使出真功夫將域加打敗。



第五話
夜襲之鄉

最無厘頭的一話。話說烏龍又好色的卡洛特懷着興奮的心情要夜襲沙律「小姐」，但是實行夜襲的好色少男少女又豈止他一人呢？結果…欲知詳情請找找爆烈HUNTER的OVA來看吧！



第六話
多特之戀

卡洛特等人今次多了一位新同伴加入，她就是多特了。原來他們身處之地正是有翼族的故鄉，身為有翼族末裔的多特不禁有點兒傷感…真是無巧不成書，此時又殺出一名守護妖，有翼族的斯利烏。他的音速風一下子就把卡洛特吹上半空，幸得多特相救才不致受傷。斯利烏一見多特便起了愛慕之心，二話不說就將她拐走了。卡洛特他們豈會座視不理，不一會就找上門跟斯利烏算賬。和他打一會，出現了一個叫哈斯姆的人，捉住多特要脅卡洛特等人不要妄動，並命斯利烏殺死法族獵人們。斯利烏反而向哈斯姆攻擊，當轉身要跟一行人決鬥時得到多特的勸阻他才肯罷手，更心明大義地自動粉碎白銀石。



第七話
轉輪王之劍

（轉輪王是沈睡於馬倫內心中的東方之神）來到東方的一行人受到一班忍者刺客的襲擊，擊敗他們後女忍者死蝶和她的一群忍者手下會隨之現身，刺客們見勢色不對勁即速速逃遁。來到死蝶的大本營後跟她說話，才知道原來她接到米露飛的通報後即趕來跟卡洛特他們會合，並道出刺客屬根來忍軍一路，其領袖正是守護五妖之一的牙牽王！此時根來忍軍正向大本營使出突襲，一行人即向忍軍發動反擊。當只餘牙牽王時發覺他是LIVING ARMOR，普通刀劍是斬不死他的。米露飛又一次不知從那兒冒出，並贈了破魔刀一把給馬倫使用，只要有了它當可將牙牽王徹底擊敗。



最終話
被封印的古代眾神

一行人終於來到薩哈藏身之地，當要一口氣闖進去找他晦氣時，卻遇到艾古尼亞擋路。她卻自稱為守護五妖之一的狄尼芙，這時嘉圖着大家速速找薩哈，艾古尼亞就留給自己對付，大家也很理解這名哥哥的心態就只好依他所言了。見到薩哈後，他很奇怪地只派出一些雜魚來拖延時間，他在等什麼呢？另一方，兩兄妹經過一輪戰鬥，艾古尼亞奇跡地回復自己的記憶，但她居然愛上了薩哈，為了他艾古尼亞要貫徹保衛白銀石的使命，看來兩兄妹這一戰是不能避免的了，這次嘉圖用自己的生命換來粉碎白銀石的代價。

此時天地間瞬即風起雲擁，異像頻生。這下子薩哈才得意洋洋的說出所有真相，原來白銀石是平衡世間魔法流的寶物，現在白銀石已全碎，魔法流的崩壞即可令破壞神再生。破壞神原本沈睡於卡洛特的心中，受到身邊四柱天（即轉輪王、聖王母、聖鬼和北天）的制壓才不致甦醒，現在北天的化身嘉圖已死，加上混亂的魔法流作用，卡洛特隨即轉化成破壞神。原本薩哈打算利用破壞神之力去毀滅現世界，從而創造新世界，可惜人算不如天算，他反而給破壞神殺死。令破壞神回復原狀的方法只有殺死他，但見其正體原是卡洛特大家又怎能下得手呢？



爆機之後

爆機之後，回到標題畫面，便會多出「SPECIAL」一項給玩者選擇。這是一段影片，圍繞着卡洛特知悉自己是破壞神化身後所發生的趣事。



■變態兄貴與筋肉妹妹



■我係破壞神，我要破壞妳



宇宙世紀0087年展開的新戰鬥

宇宙世紀0087年，亦即志護公國與地球連邦軍間的「一年戰爭」結束後的七年。因為大家都開始對以地球中心政策主導的連邦政府失去信心，反連邦組織「奧干」得以形成一股不可忽視的勢力。另一方面，基於新類型人的覺醒，連邦政府組織了「泰坦斯」，目的是要隔離宇宙的居民和地球的聯繫，從而完全掌握地球圈的實權。故事的主角加美尤，在一次偶然的機會下盜用了高達MKII，踏出成為奧干皇牌機師的第一步。



操作系統

R1＋□：使用鐳射槍的時候，會變成三連射；使用鐳射劍的時候，會變成VULCAN砲
R1＋→：迴轉到敵MS的右方
R1＋←：迴轉到敵MS的左方
L1：相對於敵MS的上昇移動
L2：相對於敵MS的下降移動
△：切換鐳射槍和鐳射劍
□：進行武器攻擊
○：以盾牌防禦
×：利用推進器加速
START：暫停
方向鍵：控制自機的前進後退，以及左右平行移動

比較起同類型的PlayStation舊作《機動戰士高達》，此作的攻擊判定較為容易理解，操作方面也不算複雜頗

容易上手，速度感也頗強，而且視點也不再處於駕駛艙內，今次的視界會比較廣闊。

畫面看法

LOCKON MARKER：LOCK ON敵人後MARKER會由綠色轉成紅色
速度計：表示自機的移動速度
DAMAGE GAUGE：表示自機的DAMAGE
VENIRE GAUGE：使用推進器後會令它下降，變成零的話會令移動速度激減
TIMER：不用說是用來計時間的，會不會有特殊事件限制作戰時間呢？
高度計：表示自機的高度
鐳射槍殘彈表示：殘彈變成零後要經過一定時間才能自動回復。



遊戲特色

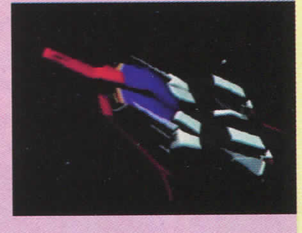
使用機背視點的立體動作型射擊遊戲

正如前述所說，此作跟以往的《機動戰士高達》在視點處理方面很不同。這樣一來，Z-GUNDAM的變形過程就可以在玩者的眼前完全重現了。



完全由立體多邊形造成的可變形機動戰士大迫力戰鬥

「機動戰士Z高達」中出場機體的最大特徵就是可以隨意變成MA和MS的形態了。而在《MOBILE SUIT Z-GUNDAM》中，究竟有沒有一面變形，一面攻擊這種靈活的動作呢？



動畫與CG結合的高質素影片

為了忠實重現對角色的心理描寫和故事發展，遊戲採用了最新的數碼技術來做出由動畫的人物和電腦畫像的機動戰士／背景結合而成的片段。

兩枚組CD-ROM和通信對戰機能

玩者只要再準備多一台PlayStation，再加一條對戰通信線（另計電視乙部…），就可以實現通信對戰了！


■「機動戰士Z高達」的主角加美尤





銀河公主傳說優奈3 ~LIGHTNING ANGEL~

史上最強之敵人出現

生產商：HUDSON SOFT 價格：未定
容量：CD-ROM 預定發售日：97年內
SLG MEM SEGA SATURN

美少女大軍出戰

由明貴美加監督的《銀河公主傳說優奈》自從在PC ENGINE上推出過兩集之後，也曾在PC-FX和SATURN上推出過，不過一直都是以AVG形式推出。到今年，HUDSON終於宣布會為《優奈》推出新章，還一改形式，以SLG形式來讓大家一嚐指揮美少女軍團出戰的滋味。

自1992年以來，《優奈》合計共推出過三輯遊戲和兩輯OVA，而這一輯中，幾乎所有過去的女角都會加入優奈的陣營，包括尤莉、保莉蓮娜、暗黑十三人眾、惠莉香、惠莉香7和在OVA中首次登場的茜妮，合計超過三十人，優奈迷一定會感到滿足。

機械化皇帝來襲

《優奈3》的故事是發生在最新一輯OVA《深闇的妖精》之後，優奈和尤莉依舊天真爛漫的逛商店，但新東京上突然烏雲密佈，天空上出現一個自稱「機械化皇帝」的人物的全息映像，宣稱他的「機械化帝國」要摧毀地球，與此同時，新東京受到一群機械化兵士襲擊，身為光之救世主的優奈當然立即出動拯救市民。幾經艱苦，優奈等人才打退機械化兵士，但一顆準備在地球中心爆炸的巨型飛彈已擊中新東京，準備潛入地心。到底優奈等人能否阻止巨型飛彈呢？

混合戰略和歷險成分

《優奈3》的故事分為多章，每章故事均由幾個戰鬥任務組成，遊戲就是以通過各戰鬥任務的形式進行。而任務與任務之間均會有一節歷險遊戲部分，這個部分會有一些選項需要選擇，這些選項不會影大體的故事內容，但就會影響到各角色的能力變化和遊戲進行的路線分支。

雖然優奈一方是隊超過30人的大軍，但是也不是30人一起出戰的，而是從中挑選8個人物參與每項戰鬥任務的。戰鬥任務之中，也不是盡是消滅所有敵人的，有些戰鬥任務是附帶特別條件，需要花點腦筋去完成。

《優奈3》的戰鬥部分不是以敵我雙方輪流的回合制進行，而是以敏捷度來決定哪個角色可以行動，所以便有可能發生敵方連續多次行動或己方連續進攻的情況。如果不注意各角色的敏捷度來選派出戰角色的話，可能會打得很吃力的啊！

優奈的大軍每個角色除了能力和敏捷度有所不同之外，她們各有不同特性的特殊技能，這也是選擇出戰者的因素之一，而在每一項任務完成之後，遊戲都會對你的戰鬥作出評價和得到不同數量的金錢。

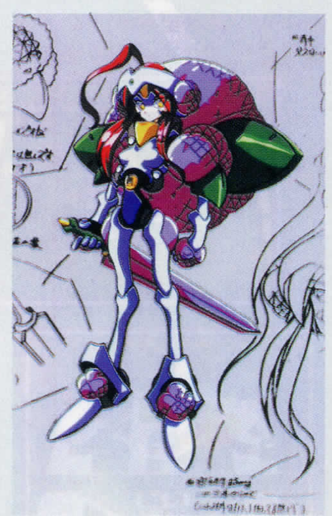
除了任務與任務之間的歷險遊戲部分外，遊戲中還有大型的世界地圖移動部分，在這裏除了可儲存進度外，還可以到上一任光之救世主的戰艦上購買道具，以便在戰鬥中應用。而在歷險部分的選擇，也可能會影響到在地圖畫面中的進路分歧。



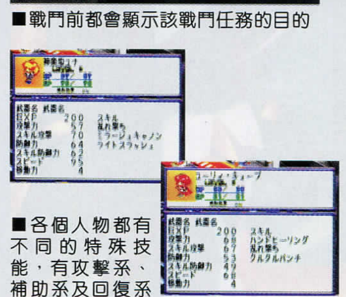
■戰鬥前都會顯示該戰鬥任務的目的



■遊戲中的戰鬥舞台很多樣化



■「機械化帝國」主將之一——「六花戰」之中的紫陽花，具領隊的地位。



■各個人物都有不同的特殊技能，有攻擊系、補助系及回復系等多種。



■戰鬥任務結束之後，遊戲會對玩者剛才的戰鬥作出評價，和統計玩者所得的金錢。



■在地圖移動部分可以進行道具買賣



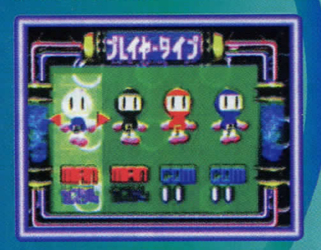


《炸彈人》絕對是榜上之作。此遊戲除本身系統吸引外，其多人對戰系統更是靈魂所在。玩家相約三五知己開局對戰，然後各自施以卑劣的戰法互相出耆，務求將對手炸死，絕對是一個考驗友情的擂台。而於九月，《炸彈人》系列的最新作品《爆炸彈人》便告推出，看來又是考驗友情的時候了。

ACT	製造商：HUDSON	發售日：9月26日
	容量：CD-ROM	售價：6980日圓
MPLY / MEM	NINTENDO 64	

以自創人物作戰

於正常模式中，玩家便可自行創作人物，以自己的炸彈人進行遊戲。此外，自創人物更可於對戰模式中使用，相信在這新系統之下，於對戰時將不會再有人大叫：「我係邊個呀？」這類說話。



更富故事性的模式

雖說《炸彈人》的魅力在於對戰，但總不能不照顧到沒有同伴享受對戰的玩家吧。因此在《爆炸彈人》中，在故事模式方面便更有故事性，同時亦加進了不少謎題，如要過版便必須動動腦筋。



更多特殊能力

如果沒有特殊能力，那麼對戰時便沒有這麼多卑鄙的戰術，因此新作中亦於特殊能力方面作出了強化。除以往的能力外，新作中玩家更可將炸彈時大，令攻擊力大增，此外亦加進了跳炸彈、疊炸彈塔、炸彈防護罩及其他可影響對手的特殊能力。


■貯大炸彈威力

■以特殊能力弄暈對手

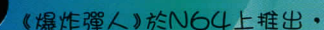

■保留下來的　炸彈


■跳過炸彈

■疊炸彈塔


■炸彈防護罩

立體舞台



《爆炸彈人》於N64上推出，

體畫面方面的性能吧。因此新作不論是人物及舞台均以立體表示，同時甚至是爆炸時的爆風也有埃三次元的破壞範圍。







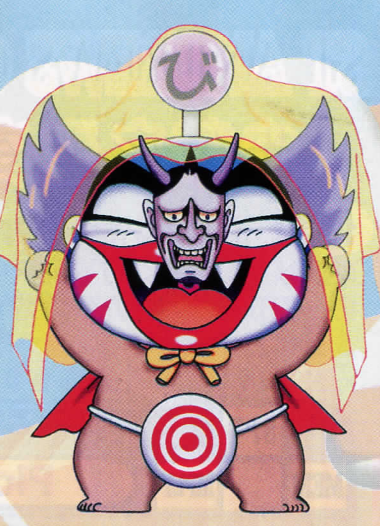
究竟，他是誰？為甚麼他會對炸彈人窮追猛打？但他又為何會於炸彈人遇上難題或出現危機時出手相助？究竟他是友是敵呢？在他的背後是否隱藏埃重大的陰謀？雖然一切也是未知之數，但相信於遊戲中玩家定可解開這過謎題的。





本報導之遊戲畫面均為開發中畫面





桃太郎、妖怪、道中記

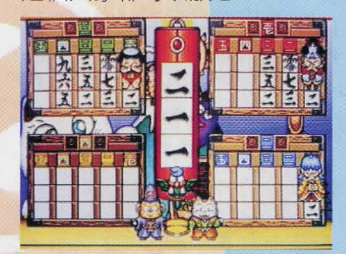
對於身為GAME迷的你，
是否玩得太多街機覺得有點悶……
是否玩得太多格鬥GAME欠缺新刺激……
是否玩得太多美少女GAME想要點新鮮感……
聽著，是時候要改變一下！就讓桃太郎為大家施展法術，走進江戶時代多采多姿的世界，享受各方妖怪，在樂趣無窮之繽紛旅程中為你而設的精心安排。

TAB　製造商：HUDSON　發售日：9月25日
價格：6800日圓
MEM　SEGA SATURN

先「電鐵」後「道中記」

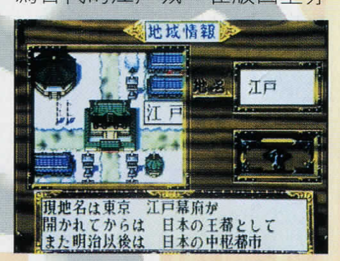
《桃太郎》系列由任天堂開始已經非常受歡迎，不論是RPG抑或ACT遊戲都很討人歡心，而最受歡迎的相信是一連幾集的《桃太郎電鐵》了。一隻TABLE GAME能有這樣的受歡迎程度，實在不簡單。正當大家期待《桃太郎電鐵 IV》到來之時，HUDSON就公布了推出《桃太郎道中記》，對「電鐵」迷來説都算是一件喜事了。新時代背境、新設計、新系統、新世界、新版圖、新事件、新遊戲咕、甚至新BOSS登場，總之一切都是新的。不過遊戲的主人翁「桃太郎」就永遠不變，這個大家都可以放心。

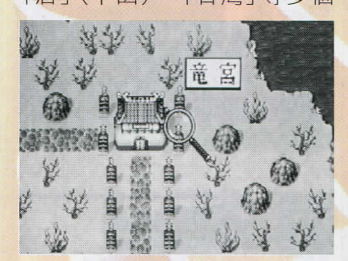




自「現代」回到「江戶時代」

《桃太郎道中記》的時代背景將會由現代的東京都市，變為古代的江戶城，在版圖上亦自然要作出改動。以前「夏威夷」的風光不再了，換來的是「唐」（中國）、「台灣」等多個地點外，還有更超乎想像的如「鬼之島」、「龍宮」等好去處，期待你的到來。







由「火車」變作「11號車」

時代不同，在海陸兩路交通上亦會有所不同。基本個人運輸工具會由火車變作「11號車」（即是用腳行），海路就由渡海輪改為帆船。而以前經常出現的「急行卡」、「特急卡」及「新幹線卡」就轉為「花轎卡」、「人力車」卡及「馬車卡」了。





從「貧窮神」到「大魔王」

今次新登場的BOSS名為「大魔王」，大家還記得以前的BOSS「貧窮神」嗎？原來「大魔王」就是「貧窮神」的祖先，他的惡行比「貧窮神」可惡不只數十倍，還會召喚三名惡魔來攪破壞，更能擲出30顆骰子來，你想翻身就難上加難了。







OFFICIAL PRODUCT

ST ANDREWS OLD COURSE

光榮之聖安德魯斯

傳說，高爾夫球是由牧童所創造的遊戲，放羊時，他們以手杖將小石打進兔穴中為遊戲，之後逐漸發展成一門玩意。而《光榮之聖安德魯斯》便絕對是高爾夫球遊戲中最「專業」的一作，因為遊戲中玩家便可一嘗於高爾夫球界的聖地中作賽。



細緻的選項

啟動遊戲後，玩者便可看到數項選擇，上方的兩項便是正式進入遊戲及繼續之前貯於記憶卡的遊戲。之後的便是讀取或復製於記憶卡的資料及情報。至於最後的一項則是純讀取記憶，可於多人對戰時使用。



環境設定

除模式選擇外，遊戲中玩者更可作出環境上的設定，如天氣便可選擇晴天、雨天、有霧及隨機決定。另時間亦可自由設定，玩者甚至可於午夜比賽。此外，如進行淘汰賽的話亦可設定比賽以多少日進行。



寰宇風情高球版

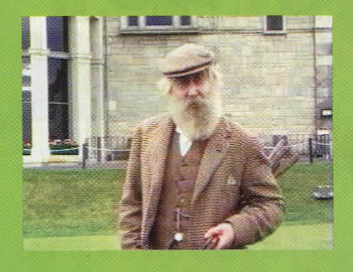
生於19世紀的湯．莫尼斯父子可高爾夫球界的傳奇人物，而於聖安德魯斯紀行中，玩者便可看到莫尼斯的自述（當然是由演員扮演吧）、有關高球的歷史及文化，同時更有各被譽為聖地的球場介紹片段。



選手設定

遊戲中玩者除可選擇預設的人物外，亦可自行設定選手，當中除名字外，玩者還要設定身高、能力分配、使用球種及使用的球桿等。當然，於設定好人物後更可將資料貯於記憶卡中及以此作對戰吧。





HOW TO PLAY

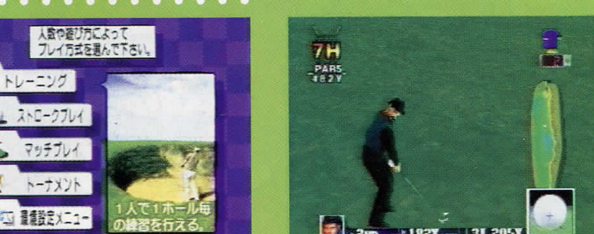
操作上遊戲基本上與同類作品差不多。於擊球前玩者便要先選擇使用那種球桿及選擇擊球方向，之後便選擇擊球點決定擊球會高飛或作下旋等，跟着便要掌握時間決定力度及擊球時的準確度。



多種模式選擇

模式選擇上遊戲可說是多姿多采，玩者除可選擇練習模式外，亦可選擇可四人進行，以18洞決勝的擊數比賽，至於以一洞決勝負的計分賽則可二人進行。此外，淘汰賽便是一人進行的正式攻略模式。







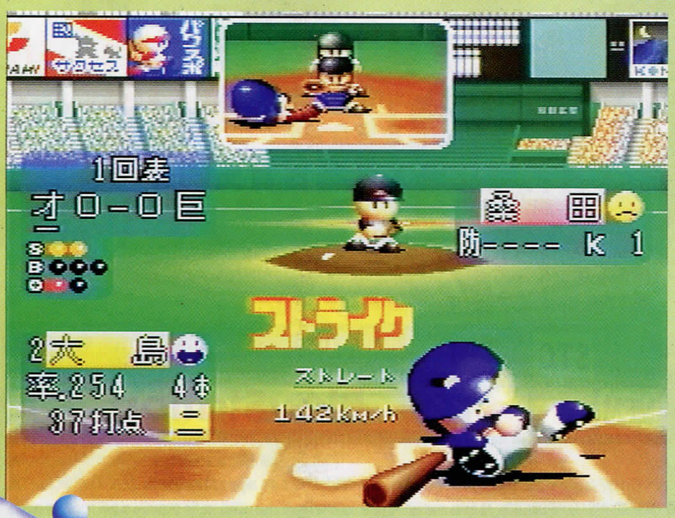


實況棒球～97開幕版

KONAMI名作又回來了

大家知不知道「二頭身＋棒球＋日本棒球新球季」是甚麼？無錯，就是剛推出的「實況棒球～97開幕版」。





CAMP MODE（キャンプ）

即是練習模式，主要有六種訓練項目。

・打擊訓練

以十球為單位，爭取最高分數，計分標準如下：

看出球路	1分
安打	4分
二壘打	5分
三壘打	6分
全壘打	7分
壞球	1分



・走壘訓練

大家在這裡可以練習各種走法，包括一口氣走至三壘，盜壘，或盜壘途中，突然返回本來位置等等。



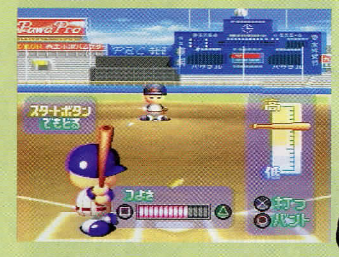
・投球訓練

每次投出十二個任何球路的投球，每次成功都能得到分數。



・防守訓練

玩者可以隨意調整打擊球的方向、高度以及力度，練習各種球路的防守。



・整體攻擊訓練

同時進行打擊及走壘訓練。

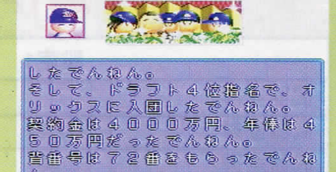
・整體防守訓練

同時進行投球及防守訓練。

SUCCESS MODE（サクセス）

大家在這裡能夠培育出完全屬於自己的棒球員。當你決定他的出身、嗜好、位置、投球姿勢等項目之後，便要在三年時間內，令他得到監督的推薦，由副選隊升格，登記成為球隊正選球員。

此外，你的球員已經登記後，便可在其他模式中出現，甚至帶到朋友家中使用。球員登記最多可以有26人。



PENNANT MODE（ペナント）

遊戲的主要模式。大家從十四隊球隊中，選取最心愛的一隊，進行全135場比賽，達到成為全國冠軍的夢想。這模式是容許六人同時參加。



LEAGUE MODE（リーグ）

大家要從十四隊球隊裡面，選出其中六隊，進行一項小型的棒球聯賽，成為當中的冠軍隊伍，這模式也可以六個人同時參加。



ARRANGE MODE（アレンジ）

這模式是讓大家去組成心目中的夢幻球隊，除了原有的球員之外，也能夠加入自己培育的球員，然後在其他模式中出戰。這裡最多是可以記錄十四隊自創球隊的。



VS MODE

《97開幕版》當然少不了對戰模式啦！今次是可以進行「一人對戰」，「二人對戰」以及「電腦自己對戰」。





MECH WARRIOR 2

MECH 再戰江湖，是名留青史的好時機！！

出名的3D機械人對戰遊戲，上一集曾在PC、PS以及SS推出過，大受好評。今次再接再厲，推出第二集，除了保留以往的戰鬥模式外，更加強了故事模式，令人感覺到不再是一般為打而打的戰鬥遊戲。

STG 製造商：BANDAI VISUAL 售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

操作方法

	設定1	設定2
武器控制		
武器發射	R2 鍵	□鍵
武器選擇	○鍵	○鍵
目標選擇	沒有設定	R2 鍵
MECH的操作		
左右	方向鍵（左右）	方向鍵（左右）
機體向上	方向鍵（上）	方向鍵（上）
機體向下	方向鍵（下）	方向鍵（下）
前進	△鍵	△鍵
後退	×鍵	×鍵
噴射跳高	□鍵	L2+R2 鍵
視點		
ZOOM IN	沒有設定	L2 鍵
ZOOM OUT	沒有設定	L2 鍵（2次）
機體向左	沒有設定	L1 鍵
機體向右	沒有設定	R1 鍵
看左面	沒有設定	L1 鍵
看右面	沒有設定	R1 鍵
看正面	沒有設定	L1+L2 鍵
夜視裝置	自動	自動

尚有設定3-8，詳情請參閱OPTION畫面。

訓練

作為MECH的見習機司，在實戰之前必須要進行一連串的訓練：

1.（ナビゲーション）導航

利用導航點引導，從而令玩者熟習MECH的操控技巧。

2.MECH 操縱

玩者要操縱MECH來通過一條非常狹窄的路，小心！不可以出界！

3. 武器使用法

利用電腦模擬技術，來訓練玩者對武器系統的操作。

4.（ハンティング）捕殺

利用無人駕駛的MECH，令玩者進行攻擊訓練。

5. 調查

學習在戰鬥中向目標物調查的方法。

6. 階級の神判

與假想的MECH戰士進行一對一，戰勝後便可取得MECH戰士的地位。



■訓練是很重要的。


■努力吧！為成為皇牌機司而奮鬥！！

主要模式選擇

故事模式

兩大氏族（狼族和鷹族）的對壘，玩者可選擇代表其一氏族出戰，努力完成各個作戰目標，戰勝敵人。而各氏族中亦設有三個劇情，任君選擇。


■這個狼族的徽號，有型嗎？



■玩者可選擇不同的劇本開始。

■完成作戰目標為先，殺敵為後。

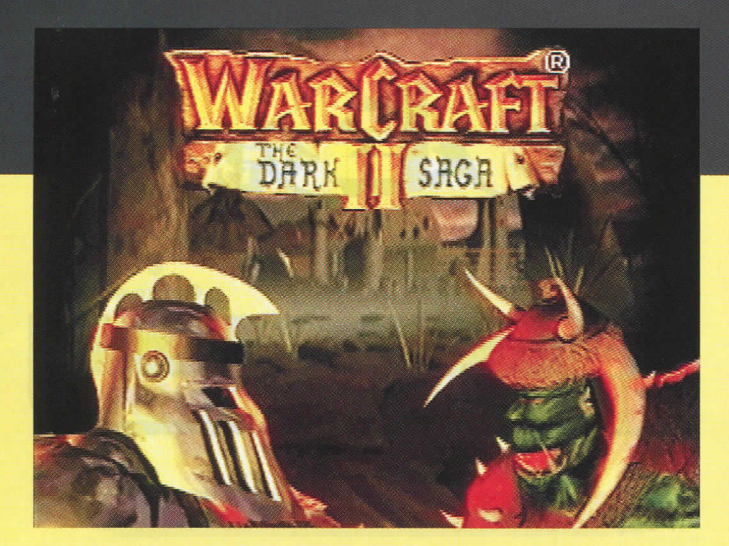

■鷹族的徽號則似乎有點卡通。

單一戰鬥模式

選擇戰場戰鬥。由於可使用和設定各種的MECH來作戰，令玩者能夠熟習各種MECH的特性，也可作為實戰練習之用。


■月面大作戰，以一擋百。





Warcraft II：The Dark Saga

末落王國與嗜血部族再度爭戰

電腦戰略遊戲名作終於在Playstation登場，大家可以率領人類聯盟或Orcs部族的兵團，發揮自己的軍事才能，施展雄才偉略！

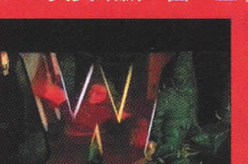


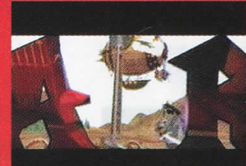
遊戲故事背景

談到AZEROTH王國的末落，不能不提及Aegwyn。這位最後的偉大的魔法師為了從大黑暗時代裡，保護瀕臨滅絕的人類，於是來到AZEROTH，並且與Nielas誕下一子Medivh，期望Medivh繼承她的力量和知識。

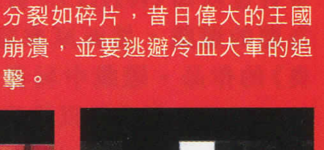
然而，日漸長大的Medivh卻慢慢步向怨恨和邪惡。他受到Orcs部族統領者——巫師Gul'dan的聳恿，決定清剿「不潔之地」AZEROTH。Orcs負責毀滅王國，並拿取所有戰利品，而Gul'dan則會取得被囚在AZEROTH之海的古代魔法師無窮的力量。

暗闇之門(Dark Portal)開啟了，Orcs的侵略把Azeroth分裂如碎片，昔日偉大的王國崩潰，並要逃避冷血大軍的追擊。









操作說明

遊戲控制

決定	×
取消	○
地圖顯示	按住L2 + R2
人物／建築物選擇	把浮標指向目標物，按×
組成單位	按住×，移動浮標。

人物／建築物控制

呼出指令表	□
取消指令表	○
觀看狀態	△

自動建築/訓練指令

Playstation版的新增指令，大家先在指令表中選擇「Auto-Build」，然後便決定你所希望建築/訓練的項目及數量，電腦便會在達到基本條件的情況下，自動進行建築/訓練。

模式說明

「Warcraft II：the Dark Saga」可分成「Tides of Darkness」、「Beyond the Dark Portal」及「Custom Scenarios」這三部分。在每一個模式中，大家都可以選擇人類聯盟或Orcs部族來進行遊戲的。

「Tides of Darkness」



這部份正好適合初次接觸「Warcraft II」的朋友，任務由淺入深，由怎樣建築開始，到如何訓練兵種、武器昇級、新兵種／建築物的使用等等，逐一讓你慢慢認識和使用，絕不會一開始便令人仿如墜入五里霧中。

「Beyond the Dark Portal」

若果大家對「Warcraft II」有所認識，或者完成了「Tides of Darkness」的話，可以進行這部份，當然一開始任務的難度已經很高的！順帶一提的是，在這裡和同類為敵的情況會較上一部份的多出好幾倍，尤以Orcs為甚，故此進行遊戲時，務必小心自己的同伴啊！

「Custom scenarios」模式



如果完成了「Tides of Darkness」及「Beyond the Dark Portal」全部共52個任務之後，希望再進行多一些全新戰鬥的話，這模式完全可以滿足到你。這裡有超過90個戰場選擇，包括了各種版面尺寸、地形、種族等等，讓你與電腦進行永無止境對戰。

Playstation 版的改變

除了增加新指令「Auto-Build」之外，Playstation版的遊戲畫面變得較為寬闊，所以地圖及指令表都要按掣呼喚出來，並不如電腦版本般常設在左方。

電腦版最多只能以九人組成一個單位，但Playstation版卻大幅度增強，最多可以16人為單位，這樣玩者在軍隊調配上，有更大的方便。此外，PS版同時增設了密碼接關。







暴走兔仔大冒險

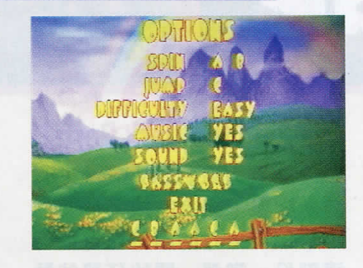
ACT
製造商：B-FACTORY　發售日：8月29日
容量：CD-ROM　售價：5800日圓
SEGA SATURN



初看資料時，由於主角起用一隻人形兔仔，故初時筆者也以為《WHIZZ》會是一隻以《愛麗斯夢遊仙境》為題的遊戲。然而原來這可是一隻玩法上類似《瑪利奧》的作品，遊戲中玩者除要於限定時間內突破迷宮外，更要取得分數以換取續版機會。

OPTION

於OPTION中，玩者除可作難易度及其他設定如音效大小的調教外，更可以輸入密碼作續版。不過由於設定上遊戲於第三版才有密碼出現，故玩者開始攻略遊戲時便要一口氣先完成頭兩版。



非一般操作

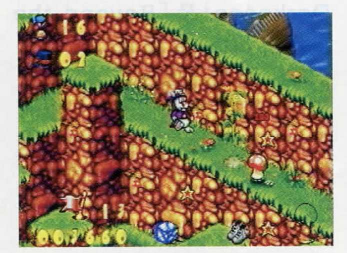
就賣點上，遊戲的說明書便十分強調一點，那便是人物的操作是以真實方向為準的，即遊戲中人物的方向往往並不同於方向桿的方向，情況便如玩遙控車一樣。因此玩者可要一小段時間才能熟習其操作。



小心食嘢

當人物將敵人轉死後便會出現用以補充體力的冬菇。不過要注意的是只有紅色的冬菇才能補體力的，灰色的則相反會倒扣體力。





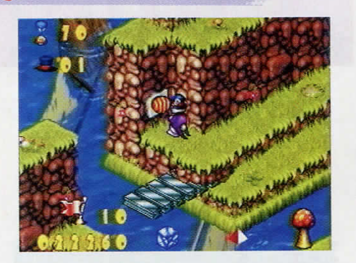
分數的取得

在遊戲目的方面，玩者除要在限定時間內突破版面到達出口外，更同時要取得分數，因為在得到一定分數時便會加兔仔一隻。至於取得分數的方法除取得旗仔外，更可取得寶石及發射火箭來取得。



以機關通過障礙

既然遊戲是以突破迷宮為目標，故版圖當然是充滿各種各樣的障礙吧。另一方面，版圖中亦理所當然地有一些用以通過障礙的機關，當中便有彈弓及吊橋等，玩者必須要善用這些機關才能通版。



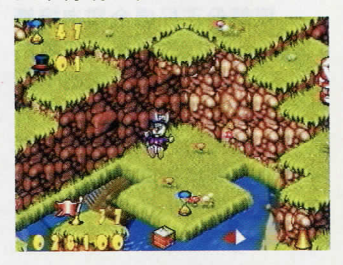
鑽鑽驚魂

除以機關克服障礙外，版圖中亦有一些要鑽毀才能通過的牆的，而玩者要將之鑽毀便要先取得一些改變屬性的道具，如玻璃、木、石頭或金屬等。此外，於屬性改變的同時亦會令人物自轉的攻擊力增加。



特殊道具

正如同類遊戲一樣，於版圖中亦有不少用以輔助的特殊道具的，如砂漏便可增加時間，金牌便可補回所有體力。







MY DREAM

全世界ON AIR



三月某日，都內某間有名的酒店會場內，舉行了每年一度盛大的「TALENT PRODUCTION優秀職業新人藝人試音會」。參加試音會的人數約有二千，而其中能通過最後選考的只有八名女性。…從此她們便開始了兩年的嚴峻培育時期。四月四日，身為聲優（配音員）雜誌出版社記者的玩者，由於本身對聲優界的熟悉，便被委派擔任八位聲優新人的取材者，負責報導關於她們二年間成長的進展，並且為她們引導出一條通往天后級聲優之道。

SLG
製造商：日本CREATE　發售日期：9月18日發售予定
售價：6800日圓　容量：未定
MEM
PlayStation

八位女角的魅力

《MY DREAM》算是最近聲優育成模擬遊戲的話題作，因為它採用了稱為「MULTI-CASTING SYSTEM」的系統，亦即每位女角都有三名CV（配音員）可供玩者選擇，創造一隊獨特的新人聲優陣。可能組合達6561種，即等於三自乘八次之量。另外這樣CUTE的角色是由有名插畫家今井ひづる所描繪，也是遊戲的魅力之一。

可選用聲優：高野直子、なお、長沢美樹
出生日期：八月三日
星座：獅子座
年齡：十五歲
血型：O型
身高：156CM
三圍：B—81 W—53 H—82
體重：43KG
興趣：閱讀偶像雜誌
喜愛的東西：舞蹈、 鋼琴、唱歌
討厭的東西：壞心腸



可選用聲優：井上喜久子、龜山美和子、ゆり子
出生日期：七月十二日
星座：巨蟹座
年齡：二十一歲
血型：A型
身高：163CM
三圍：B—85 W—61 H—87
體重：49KG
興趣：卡拉OK、繪畫
喜愛的東西：小孩、花
討厭的東西：虫！！



可選用聲優：TARAKO、松本梨香、三石琴乃
出生日期：三月三十一日
星座：公羊座
年齡：十八歲
血型：A型
身高：153CM
三圍：B—81 W—53 H—82
體重：41KG
興趣：駕車、做飯
喜愛的東西：車、電單車
討厭的東西：謊言



可選用聲優：田中真弓、日高のる子、橫山智佐
出生日期：十二月二十四日
星座：山羊座
年齡：19歲
血型：O型
身高：166CM
三圍：B—83 W—56 H—80
體重：46KG
興趣：美術鑑賞
喜愛的東西：慢跑
討厭的東西：歇斯底里的人



可選用聲優：田中真弓、久川綾、平松晶子
出生日期：九月九日
星座：處女座
年齡：18歲
血型：A型
身高：157CM
三圍：B—78 W—51 H—79
體重：41KG
興趣：寫詩、日記
喜愛的東西：自然的風、動物
討厭的東西：男性、嘈吵的地方



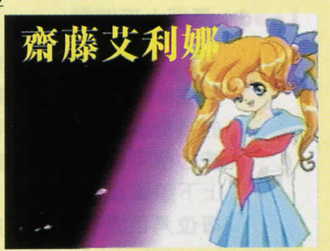
可選用聲優：TARAKO、宮村優子、橫山智佐
出生日期：二月十五日
星座：水瓶座
年齡：17歲
血型：AB型
身高：154CM
三圍：B—78 W—55 H—80
體重：42KG
興趣：貓、午睡、動物、說話
喜愛的東西：糕點甜食
討厭的東西：納豆



可選用聲優：折笠愛、松井菜櫻子、松本梨香
出生日期：八月二十一日
星座：獅子座
年齡：二十歲
血型：B型
身高：165CM
三圍：B—91 W—55 H—89
體重：48KG
興趣：收集古董
喜愛的東西：古典的東西
討厭的東西：魚、交通公具



可選用聲優：みないみか、小森まなみ、松井菜櫻子
出生日期：十一月三十日
星座：人馬座
年齡：十六歲
血型：B型
身高：149CM
三圍：B—77 W—54 H—79
體重：40KG
興趣：SHOPPING
喜愛的東西：有趣的東西
討厭的東西：很難明的說話



這隻充滿幻想氣息的SLG終於在PlayStation上推出了！故事講述你被插贓嫁禍成美術館盜賊，幸得救命恩人亞莉莎將自己的「包攬据公司」和土地作抵押，作為保釋金助玩者脫險；可是在一年後，她的公司和土地便會落入他人之手。由於她曾兩度幫助你，不報恩怎行呢？但要在一年內賺取十萬金幣還債實在太勉強了，唯一辦法就是爭取村民們的信任，好使在一年後的審議中得到他們的支持而洗脫罪名，取回保釋金！

倒霉過客報恩物語……

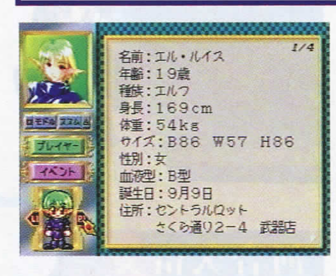


SLG | 製造商：MEDIA WORKS
價格：5800日圓　記憶：2 BLOCK
MEM
PlayStation



操作簡介

方向鍵	游標移動和角色選擇
START	開始遊戲、各畫面中的説明(HELP)機能
□/△	畫面切換
○	決定
×	取消
L1	MAP畫面時選擇角色
R1	MAP畫面時選擇角色
R2	畫面切換
L1＋R1	略去OPENING和EVENT中的文字信息









MAIN MENU解說

START：開始遊戲

SKIP START：儘量略去OPENING：儘快進入遊戲

System：進入設定畫面

Load：繼續上回遊戲

Data Box：可以看到登場人物的個人資料和已發生的EVENT(失敗的名字會呈紅色)，而隨着遊戲進展空白的項目會逐漸解明。將游標移到左上角的角色畫面上按○便可欣賞到各人的CG畫像，按左右選擇角色，按上下選擇表情；按R2可開啟音樂控制台，除了BGM外每位角色還有五段獨白。





第五章 山本留璃香

插圖：甲斐智久

美少女寫真館

身高：165CM
三圍：82、56、84CM
誕生日：8月22日
星座：獅子座
血型：O型
現居地：愛知縣名古屋市

就讀學校：縣立水塚高校（男女校）
所屬學部：無
特別技能：起哄
擅長科目：現代國語
兼職：以便利店為首的多份兼職



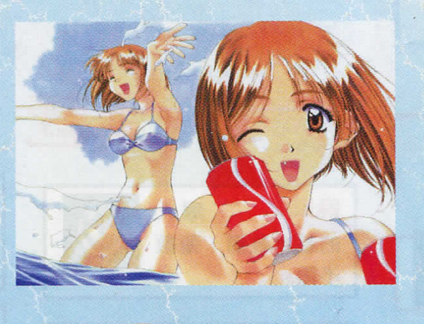


喜歡的東西／事情：沒有特定的東西，要是看來有趣的東西就會喜歡
討厭的東西／事情：說謊
形象顏色：淺藍色
興趣：沒有特定的東西，要是看來有趣的東西就會感興趣



邂逅經過

小時候的留璃香是個不願輸給男生的女孩子，而你就是她六年小學生活以來第一個跟她拍檔當值日生的同學，二人也很合得來。一次老師派你們去把教學用的鸚鵡螺化石搬回理科準備室，留璃香依舊要一個人搬化石，可是因為化石太重，留璃香一不小心把化石摔碎，但你卻為她頂罪。正當她想向你道歉的時候，你卻突然轉校，令她感到很內咎。



值得懷念的事與物

物件——打碎了的鸚鵡螺化石



性格特徵

表面上是個很容易相處、很容易跟別人熟稔起來的現代女孩子，所以也結識了很多異性朋友；但由於小時候你替她頂罪的事件令她心理上受了很大的傷害，所以實際上她很難跟別人成為深交，害怕在人前暴露自己，而且非常討厭別人說謊。對於未來的目標，她還是未有決定，或許應說她現在的目標就是尋未來的目標吧，所以她的好奇心非常旺盛。







侏羅紀公園～迷失世界

幼龍及暴龍攻略篇

BY:J.J

特別鳴謝：GAME館阿JOE、霸王小丸子、LEYNOS

ACT

製造商：ELECTRONIC ARTS
發售日：發售中　　容量：CD-ROM

PlayStation

操作方法

幼龍／速龍

L2掣……呼叫
□掣……咬
R2掣……吃死了的恐龍或人類屍體回復體力
△掣……回避
○掣……飛撲攻擊（若於水中版面按着則會是加速）
×掣……跳躍

暴龍

□掣……飛撲攻擊／咬死捕獲中的人類或恐龍
R2或L2掣……吼叫
△掣……撞擊物體（以方向掣決定撞擊方向）
○掣……咬／咬死捕獲中的人類或恐龍
×掣……跳躍／吃掉捕獲中的人類或恐龍

人類

R2／L2……更換武器
△掣……回避
△＋方向掣←或→……前滾
○掣……跳躍及射出飛索，若想飛索鎖定於目標物則要繼續按○掣（按↑↓掣上昇或下降、按←→掣擺動）。

道具一覽表

全角色共通



1-UP　令剩餘隻數加1

DNA鍵　每版各有一條，若集齊同一各色所有版面中的DNA鍵，過版時便會得畫廊PASSWORD，但只要一旦少取了任何一條，不但會失去該人物的畫廊PASSWORD，即使在往後角色時集齊亦不會再得到PASSWORD。



恐龍系角色



本能增加　令本能提高25%



本能解放　提高本能值到100%



人類系角色

體力回復　令體力回復25%



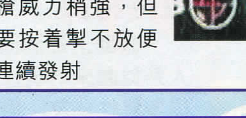
全回復　令體力回復至100%



麻醉槍　獵人的基本裝備，彈數不限

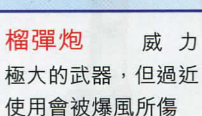


連射槍　比麻醉槍威力稍強，但只要按着掣不放便可連續發射





計時炸彈　小型的計時炸彈，但爆風是會連自己也波及的



毒氣彈　以BMD-2氣體製造即效性的毒霧



榴彈炮　威力極大的武器，但過近使用會被爆風所傷



火炎放射器　放出的火柱可封住敵人的行動，威力亦不俗

光彈　無直接威力，但可暫時封住暴龍的攻擊判定



幼龍COMPSOGNATHUS

STAGE 1 HIGH RIDGE

雖然一般動作遊戲第一版的難易度都會較往後的版面容易，但這套理論似乎並不適用於這遊戲之上，因為儘管出現的敵人不算太強，但這第一版對跳躍的要求卻已經非常之高（但這其實只是往後的標準），單是前往取得DNA的一段路，在未習慣之前可能就已經死了二、三十次……

這一版由於在開始地點左方放了1 UP道具，所以仍可説是一個練習用的版面（因每次死了也可再取1 UP，等於有無限隻）；在前進的時候，應留意在過了大樹幹後是可從樹幹右方的中央進入隱藏通道的。

在隱藏通道內，最大的特點是對跳躍的要求很高，在1.的時候絕對不能用跳躍的動作降下，而在2.的時候則必須經過左方的小平台才可避免體力減少。

接下來可先跳往3.的位置取得左方的提高本能道具，這樣便可有足夠的攻擊力擊倒守在下方的恐龍，然後便可挑戰4.這連續跳躍部分，最初兩跳必須要在接近邊沿的位置起跳才能成功，而5.的踏腳處由於和其他相距較少，應利用黑影來調節着地位置。

來到6.的時候，你可選擇往左右任何一方前進，走右方的路是前往取DNA的，既然一場來到總應該順手取下的，不過這會令你從3.的旁邊出來，因此只有再走一次連續跳躍部分，但即使再次來到6.的分支點亦不可大意，因為在左方的樓梯中，7.的那一格是沒有將左方封着的，一旦跳躍的動作太大便會從隙縫之間接了下去……

回到原來的路線後，這次在經過樹幹後可繼續往右走，但為安全起見，最好在進入跳躍部分前幹掉該處的小恐龍；這邊的踏腳處不像以上的危險，比較闊，只要不心急的話，應該是可以逐層往下跳，最後成功着地的。

1up
C
往A
往B
A
END
N
往C
B
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦





STAGE 2 RAIN FOREST

和第一版相比，這版對跳躍沒有甚麼特別的要求，反而是講求實戰方面的技巧，因為這版出現的敵人正是遊戲中最難纏的速龍，在牠們的高機動力下，慢吞吞的話便只有死路一條。

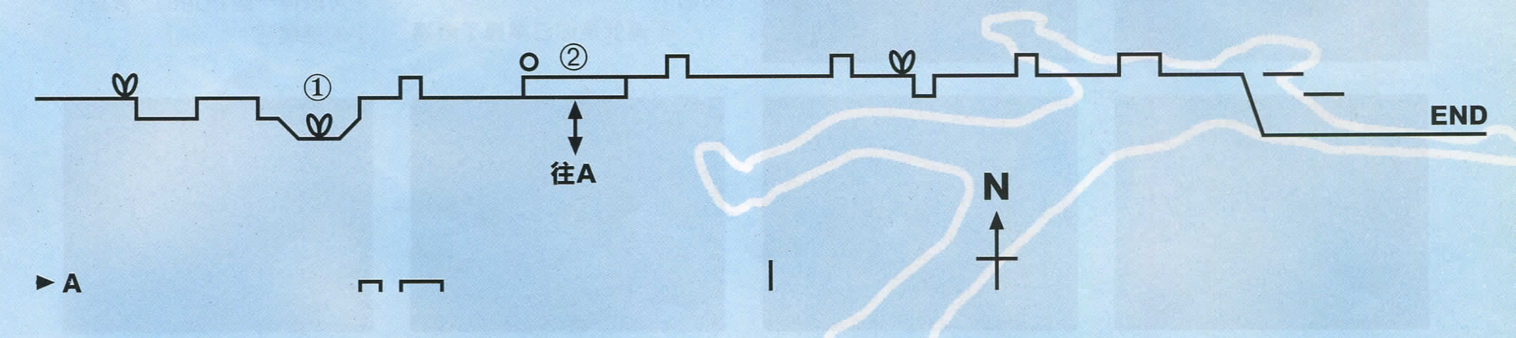
雖然逃走也是方法之一，但在下覺得反守為攻更為實際，但為了能取得主動，應使用→＋○的前飛撲攻擊（或可簡稱為「起雙飛」），這種攻擊方法的好處是殺傷力比一般攻擊為大，而在攻擊的同時亦可保持着前進的姿態，不過圖版之中其實是設下了許多樹木來阻礙你前進的，這時就必須要以跳躍來越過它們。

1.的低陷地區內長了多朵食人花，所以在跳躍時要特別小心，而且這裏的邊沿是個斜面，很容易是會滑後的。

2.的樹幹同樣是這一版通往DNA所在地的分支點，這時應先在樹幹中央通過（但不妨先取下提高本能值的道具），而在途中的敵人則同樣是速龍，所以應付方法亦大同小異，即使是對付守在DNA前面的恐龍時亦一樣，若先站在牠面前然後突然跳到牠背後攻擊的話，是可較易擊倒牠的。







STAGE 3
CREEK BED

這一版對攻擊的要求及得往上一版，而版面的複雜程度則可算比第一版更要緊；整個圖版基本上是由平原部分為主，再加上兩個洞穴及一個山崖部分構成，而這版的DNA亦不再像前兩版一樣放在隨便就可取得的位置，而是需要一定的技巧才能得到的。

在版面開始時，一直往右走很快便會碰壁，幸好還算有1.的增加本能道具，但跟着便要回到「往A」的踏腳點上，這洞穴會一直來到山崖地區，在2～3的部分降下時，切記不要跳躍，順其自然滑下就可以了，不過還是要留意在3.的那處是有一頭速龍在等着你的……

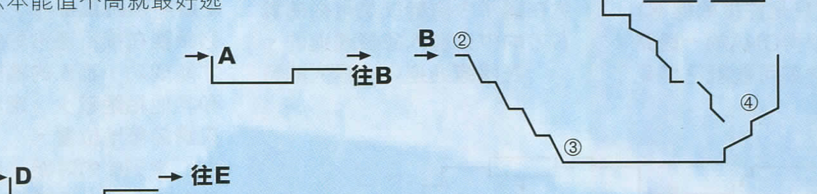
來到4.的位置時，你必須助跑來到邊沿來跳向左方，而5.的平台上會出現兩頭速龍，若能在牠們出現前先到達5.的位置，便可以反過來攻擊牠們的背後，否則是很難攻上這平台的。

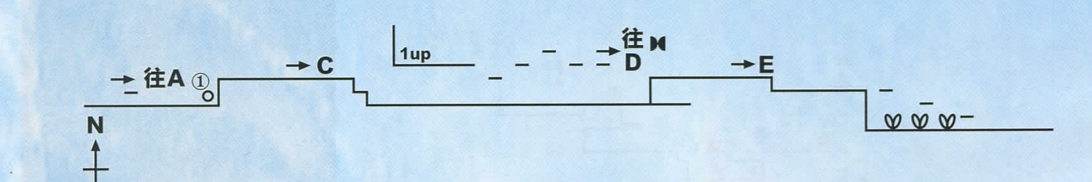
來到平原地區的中央部分後，山邊的踏腳處可分別助你取得左方的1 UP及前往D的洞穴，這洞穴外表和之前那個相同，但卻一次過會出現三頭速龍，所以本能值不高就最好逃掉算數。

來到E點後，雖説向左走會發現DNA，但你必須在接近邊沿的位置起跳後同時按↑+○，利用向上咬的動作才能取下它，但不論成功與否，你也是必須再經過一次D～E的洞穴的。









STAGE 4
AISLE OF GIANTS

這一版沒有甚麼特別的分支路線，所以在下亦想不到怎樣畫地圖才好，因此這一版是只會以文字輔以圖片來向各位介紹的。

小恐龍在這一版中並不會遇上任何主動向你攻擊的敵人，但卻必須經過一群長頸龍路過中的地區，就如其實際比例一樣，只有火雞一般大小的幼龍比長頸龍的腳板還要小，被這種超重量級的怪物踏中當然是難逃一死的，但在遊戲的設定上，即使你撞向牠的腳也是同一結果（？）。

從長頸龍腳下生存有數個原則：1.長頸龍前後腳所踏的位置是必定相同的，只是後腳會比前腳踏前少許，所以若不幸被前腳碰到時，亦可根據這原則來閃避；2.沒有一條龍在走路時左腳和右腳的落腳點是一樣的（人也不會吧……），只要按畫面的俯視角度認清牠們右腳的踏處，便大概可以推斷出那裏會是安全的位置；3.腳印之內是安全的死位，但首要條件是你必須按方向掣的↓蹲下來才可，否則亦是一樣會中招的。

不過就是你已掌握了避過長頸龍腳的關鍵也好，這版的最大難關卻是在取DNA的一刻；由於DNA兩旁被食人花包圍，你必須要一次過跳到兩組食人花之間，垂直跳起取下DNA後再往右跳走，然而只要一旦起跳的位置不當，便難逃被食人花前彈後彈活生生彈死（很過癮的，看人玩的時候……），解決的方法是先停在食人花前一定的位置，然後「一跳定勝負」，切勿手多試圖按左或右來修正位置。

當取了DNA後，長頸龍亦已順利過渡，而這版在過版前是可取得一個1 UP的，算是小小的補償吧。















STAGE 5 SLEEPING TITAN

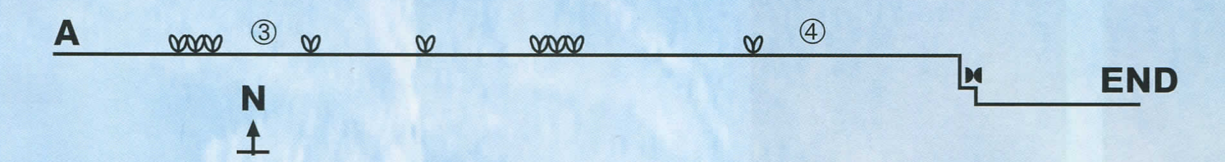
真是禍不單行，小幼龍繼碰上「走鬼」中的長頸龍後，這次更不幸弄醒了一頭午睡中（？）的暴龍，而對方則似乎「此仇不報非暴龍」，發狂地向你衝過來，基於遊戲設定上暴龍於這一版是無敵的，而且只要一旦被牠踏中便必死無疑，所以打亦無謂，倒不如專心逃走還好。在下在以下會介紹一套逃走的方法，經多次測試後發覺頗為有效，各位不妨用來參考。

版面開始時，玩者要馬上按→不斷往右衝，並在接近暴龍時按→+○，以起雙飛的方法衝過牠，然後便一直保持向右方前進，直至跳過了第三組食人花（即1.的位置）時回身跳起，這樣暴龍便會「走過龍」而轉身，所以你亦要馬上回身再跳一次以保持原來的前進方向。接着是繼續向右走，這次停下轉身的位置則可在2.這1 UP的位置，而實際上亦可用跳起取得1 UP這動作來避過暴龍的衝前。

第三次閃避可在3.的附近進行，但接近這裏之前要小心有一株被大樹擋着的食人花；這次當閃避了暴龍的第一擊後不妨跟着牠走一段路，這樣當暴龍回身的一擊亦被你避過了後，只要你能盡快跑到4.的位置牠便不會再追來，而你則可以安心地取下DNA來過版。







STAGE 6 PLAINS

這版在跳過了開始位置後的幾株食人花後，首先要跳上1.的岩石上，利用助跑來跳往右邊的岩石，但若然跳躍失敗時亦要盡量貼近岩石，否則亂動的話是會被中央的食人花所傷的。2.是這版的主要分支點，在這裏你可以選擇繼續在草原上走或是故意掉進隧道內，由於上路的地形複雜，在跳躍之中很易出現失誤，而且亦會失去了走下路時可得的1 UP，所以在下會建議各位選走下路，至於前進方法則仍然是以「起雙飛」為佳，另外因這裏的速龍比第二版時更具攻擊性，即使受傷亦不可停下來開餐，要一口氣衝到1 UP前的隧道才適宜放慢腳步。



接着雖然可從踏腳處跳回草原取得提高本能的道具，但因為在隧道內的戰鬥已經非常激烈，其實亦不大需要冒這個險的；至於繼續往右走方面，走上路時3.的特殊踏腳處是會在踏上一段時間後自動掉下的，而4.的斜面則仍是應以跳躍來不斷修正着地點在斜面上的平台。

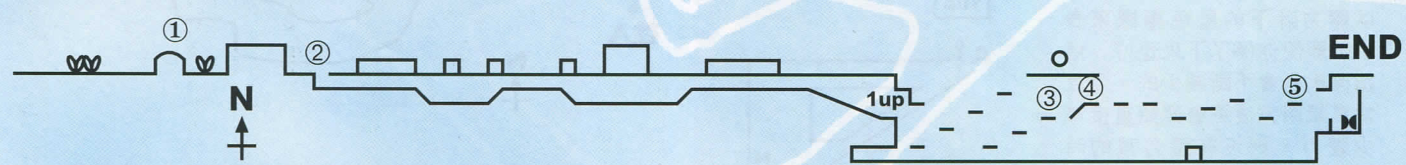




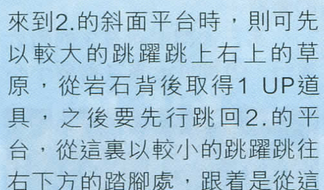




這一版的DNA放了在個頗麻煩的地方，而取得它的關鍵則在於若從5.起跳時要故意拉後少許，這樣你便會停在放置DNA的洞穴內；若在5.的石上用正常方法起跳，則可跳回右上的草原而直接過版。



STAGE 7
RIVER'S EDGE

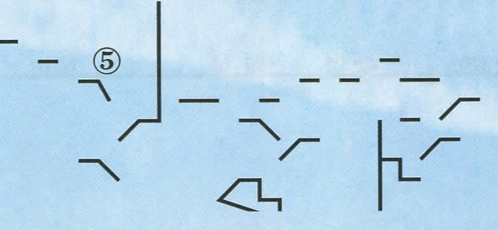


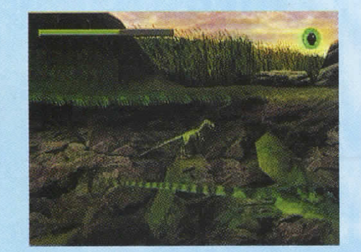
這一版基本上很少一定需要和敵人戰鬥，但對跳躍的要求則及得住第一版。首先，從1.的草原降下到山崖時不可輔以跳躍，然後你要從這水平方向跳過右邊的兩個踏腳處，當來到2.的斜面平台時，則可先以較大的跳躍跳上右上的草原，從岩石背後取得1 UP道具，之後要先行跳回2.的平台，從這裏以較小的跳躍跳往右下方的踏腳處，跟着是從這裏連續跳過右方的兩個斜面平台，直至來到3.的時候，用一半的跳躍力令自己停在4.的位置，這樣便可取得放在石洞內的DNA。

之後可先行着地，但速度一定要快，因為途中會出現不少速龍，但這一版因戰鬥機會不多，故此本能值是會明顯地較低的，這時應以逃走為目標，一直從地面走至跳過食人花後的連續跳躍部分，這次最主要的技巧是利用斜面平台幫助自己下降，方法是故意順着斜面滑下至一半時才起跳，這樣便可縮短了跳躍的高度而減少受傷的機會，但一般初玩這版的人很多時都會因不熟習地形而吃虧，這時各位不妨參考一下附圖來確定自己的所在位置，這樣應該就不會有太大問題的了。



①
1up
②
③
④
N







STAGE 8
BENEATH THE SURFACE





這可算是幼龍的版面之中最容易的一版，但因為操作有所不同，特別是不知道如何回復氧氣的話就更是不可能玩下去的。

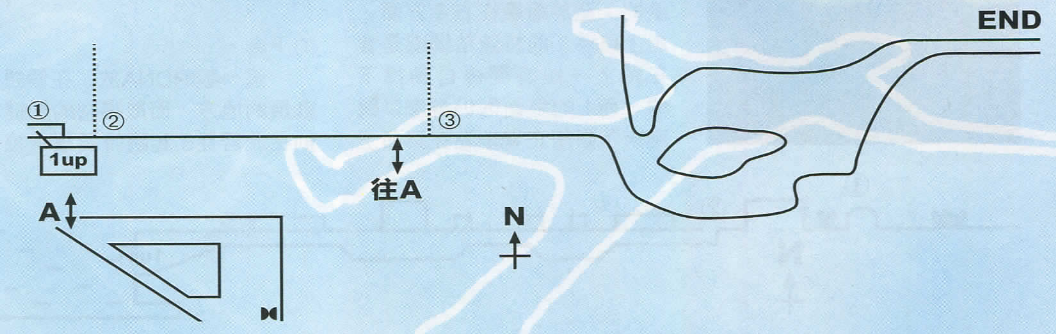
這版的舞台是在水底，想不到這幼龍亦竟然會懂得游泳，但牠始終不是一條魚，在游水的途中是會不斷消耗體內的氧氣，而氧氣的剩餘量則會以體力計下的藍色指標來表示；即使你停了下來也好，這指標也是會不斷減少的，而且當氧氣用完後更會開始直接減少體力，到沒有體力減的時候……

要補充氧氣的方法只有一個，那就是吸取某些特定位置放出的氣泡；版面之中共有兩處這樣的地方，而這版的攻略亦主要是圍繞這兩處進行的。首先，在版面開始後，你可游到水底第二條樹幹之內（即1.的位置）取得1 UP，跟着應先到2.吸取氣泡回復氧氣，然後便直衝（按着→+○是可加速的）到3.的位置再次吸收氣泡，並趁這機會潛到左方水底的洞穴，到右下方取下這版的DNA，跟着要盡快游回3.的氣泡區補充，最後便是游往右方離開。

這版的敵人雖然只得很少，但因為自己不能攻擊，所以只有閃避的份兒，但和之前那些敵人相比就已經客氣得多了。





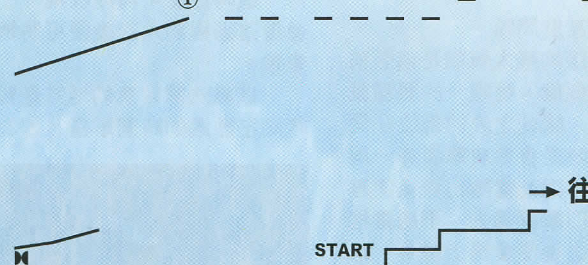


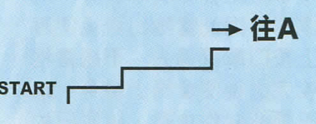
STAGE 9 TIDAL CAVERN

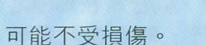
最後一版的敵人不再是恐龍，而是一名拿着火箭砲，不斷向你攻擊的獵人，而且這一版你的目的是要逃走，所以是和上一版一樣完全沒有反抗能力的。

版面開始後，你要首先逃向左方，因這一版的舞台雖然是個圓形的山洞，但向左方移動是會遇上盡頭的，而DNA就是放在離盡頭不遠之處，因此取下它便成為了第一個任務；跟着便可折回右方，這時地台會逐漸提高，但仍是處於一個平地之上，直至來到1.的位置時便要作第一次有危險性的跳躍，不過這跳躍即使是失敗，掉往地上時的損傷仍未算太嚴重，倒是獵人的砲火相當猛烈，以下是一些避過砲火的方法：在到達每一踏腳處時稍作停留，到聽到發砲聲的同時馬上跳前，這樣一般都能令火箭砲射失在你起跳前的踏腳處的；在連續跳躍時若不幸被對方瞄準了你着地的踏腳點而又趕不及再起跳時馬上蹲下，若獵人所瞄的是踏腳點上方便有可能不受損傷。

但無論如何，這也是遊戲中最難的其中一版，在未掌握跳躍之前，死二、三十隻大有可能，所以各位最好有心理準備，否則很可能會受不住而放棄。



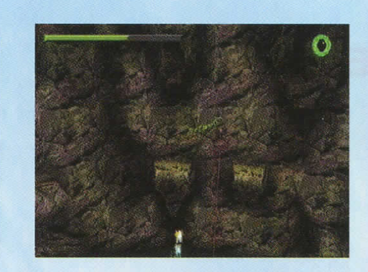




N









暴龍

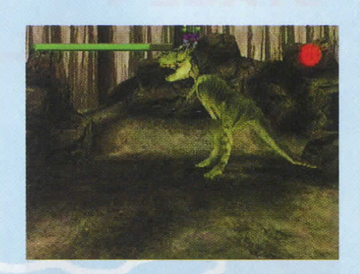
STAGE 1 AFTERMATH

在對付暴龍時，相信大家也會覺得這傢伙是無敵的，但到自己使用時便會發現完全不是那麼一回事，在這個遍佈速龍的版面中，暴龍的尊嚴可謂是被拋進谷底，若你不作反抗的話，速龍絕對有可能在6次攻擊內便將你擊倒。

暴龍本身的動作過於笨重，受傷是無可避免的，只有不斷在戰鬥中補充失去了的體力才可，因此在移動時應經常不斷按着□掣，但一旦有速龍上釣（？）便要馬上按×掣「CANCEL」為吞食的動作，否則便會被咬的動作導致停了下來而增加受傷的可能。這一版的地面中有一些紅色的地區，估計這是溶岩吧，所以暴龍在經過時是會受傷的，若不想受傷便要利用牠僅有的跳躍力來避過，然而若眼前正有速龍出現就最好寧願受溶岩的傷亦不要勉強跳起。

這一版的第一個目標是走到右方盡頭取得DNA（在DNA所在位置按方向掣↑+○、△或□），然後便要從原路折回，直至來到「第二個街口」（近畫面之處有一本能增強道具之處）時把面對方向轉回右方，同時按着L1掣來移動，這樣便可進入這分支路之中，並從這條路直走往過版地點。

初玩的人或許會覺得速龍的攻擊力太大了，若你覺得體力的補充追不上回復時，則不妨先直接殺掉一頭速龍（並非將牠吞掉），由於這一關版面上只能同時存在兩頭速龍，只要你不將該速龍的屍體拉出版外，便能將速龍一頭一頭的吞掉以補充體力。



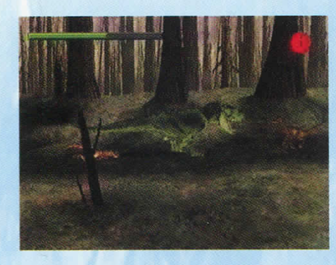








STAGE 2
FORCE OF NATURE

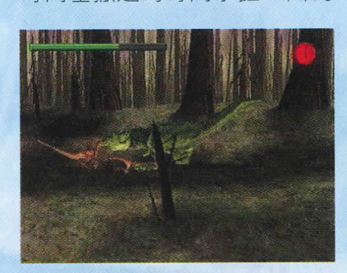


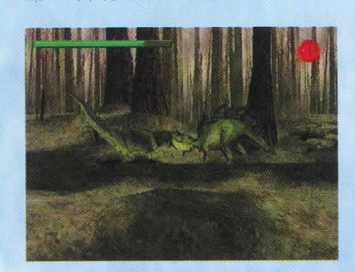
暴龍的第二版基本上和第一版很相近，同樣是在那種溶岩地上進行，敵人亦全是速龍，而攻擊方法亦大致相同，所以若在上版掌握了攻擊速龍的技巧，在這版的初期大概亦不會有甚麼問題。

這版的最大難關是過版前出現的劍龍，牠唯一的弱點就在頭部，除此之外的部位在受到攻擊時是會令攻擊者亦一同受傷的，因此當牠出現後便應馬上按□掣咬過去；不過當牠被咬完之後便會馬上轉身，以尾巴部分向你攻擊，這尾巴的攻擊力很大，往往只有被不斷迫退，最後退至速龍開始出現的區域被牠們夾攻至死……解決的方法是當牠一轉身時，自己亦一同轉身，然後暫時向左移動並暗數三下，這時因劍龍已拉離畫面，只要你再次向右前進便會看到牠以正面對着你，這時你便可再度咬牠……重覆這過程約六次後便可將牠擊殺。

這戰法需留意的地方是暫時向左撤退的時間掌握，因為與劍龍的戰鬥區域有一部分是不會有速龍出現的，所以每次左移的距離都不可太多，但走得太少時劍龍又可能還未轉身……這還是留待各位在實戰中親身感受吧。

順帶一提，這一版的DNA放了在過版前的當眼處，相信總不會有人找不到的。





STAGE 3
SULPHUR FIELDS



這一版的舞台換了一個滿佈硫黃的地區，因此地面上的水池就如上兩版的溶岩一樣，在碰到時是會受傷的，另外這版有多個會噴出泉水的地方，由於被這些泉水射中亦同樣會受傷，因此在遇上這些噴泉時便應盡快經過，在下建議各位可用→+○的按掣方法來前移，這會比原本的步行快一些的。

這版的最大敵人是一共會出現兩次的三角龍，牠們的頭部就如裝甲車一樣的硬，即使是暴龍撞過去亦一樣要吃虧，至於對於方法則可利用「霸王小丸子」發現的「吸撻」方法——原來當暴龍同時按↓+□的話，是會咬着對方的腳將牠反轉狂咬的，而且這方法更可連續使用，只要對着三角龍使用這一招六次左右的話，便可將牠殺掉，更會同時回復不少的體力。

這一版首先可直接前往版面的最右方，在那裏取得了DNA之後再回到前一個街口（即第二頭三角龍出現之處），只要像第一版一樣按着L1掣移動便可進入分支路線，在這裏避過了數個噴泉便可過版。







STAGE 4
DINOSAUR LAIRS



戰鬥舞台從地面來到了洞穴之中，而版面構成亦變回了類似第一、二版的方式，這時各位應先按着L1掣來移動，因為這一版的DNA放了在「第一個街口」轉入的位置，若只顧着戰鬥是很容易忘掉了的。

實際上這版唯一較麻煩的只是在版面結束前出現的變種速龍，雖然上一版對三角龍的「吸撻」對牠同樣有效（這招其實只對這兩種敵人有效……），但這變種速龍卻懂得在你想咬牠時閃後回避，所以在下便將霸王小丸子發現的吸撻作出改良，以CANCEL技的原理來用，方法是先用→+○的前咬來嚇牠，然後馬上換招為↓+□，這樣吸撻的成功率便會提高不少；雖然擊倒這種變種速龍後不會回復體力，但既然已經可以過版了，還是可以接受的。









STAGE 5 PREDATOR'S BALL



這一版的舞台仍是洞穴之中，但就沒有了速龍，反而是有大量獵人拿着火箭砲向你攻擊，由於火箭砲是遠程武器，不想想辦法的話是會變成被單方面攻擊的。

獵人發砲的規律，是先向你發射，然後，在到你接近時便向天花板(正確來說應該是洞穴的上方……)發砲，令你被從天而降的巨石所傷，但若然咬的動作夠快的話，是應該可以避過受到巨石壓傷的危險，而且，這些人類就如速龍一樣可吞下來回復體力。雖然身為人類做這種行為總覺得怪怪的，但遊戲設計成這樣也沒有辦法了。

這版若正常地向右前進的





話，會發現途中有三個「街口」，其中第一和第二個街口是相連的，而且裏面甚麼道具也沒有，更要無端端面對一條變種速龍，所以亦沒有甚麼理由走入去，至於第三個街口的盡頭則放了DNA及1 UP道具，不過要先後擊倒兩條變種速龍才可。

從第三個街口折回去之後，本來只要再向右稍作前進，便可以過版了，但是，因為那裏也有一頭變種速龍守着，所以，若各位認為體力不足的話，不妨先退後一點，找一些人類作食物，這樣，便能夠在較有把握的情況之下和變種速龍戰鬥了。

STAGE 6 HUNTER CAMP



從洞穴中離開後的暴龍，竟然發覺自己身處在獵人營地的前面，於是一場可怕的殺戮馬上便要開始了……

和上一版的獵人相比，他們所用的武器種類增多了，不再是全部也拿着火箭砲，亦有些手上是拿着普通麻醉槍的，不過基本戰法仍是和上一版一樣，反正獵人槍擊帶來的損傷是沒有可能避免的了，所以應更加「將勤補拙」，努力多吃兩名獵人來維持體力。

獵人營地的入口是有通了電的，因此必須先在閘門前的「街口」轉左，毀掉那裏的發電機才能安全地入閘；營地內除了地面上的獵人外，亦有些是守在一些吊在樹上的鐵籠上的，他們會以兩人為一組，一位用槍一位用火箭砲，而對付他們的方法則是先將暴龍停在籠下，然後按↑+×掣撞擊鐵籠，按你撞擊方向的不同，每次也會跌下一名獵人，這些獵人有時會伏在暴龍的腳邊扮死，遇上這種情形的話，各位可先按×掣閃後，然後馬上改按□掣將這種麻煩友咬掉。

在進入營地後不久，會出現一條轉往左方的分支路(在路旁是泊了一部吉甫車的)，這時應先走這條路，在這裏的盡頭除了有着營地出口電閘的發電機外，你亦會在撞擊第二個鐵籠時不知不覺地取得了DNA的。





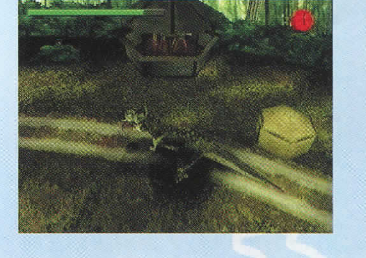
STAGE 7 THE HUNTERS REGROUP



這是暴龍的最後一版，雖然版面構成和上一版基本上相同，但獵人們的攻擊力卻有所提高，最明顯的是新出現了一種會連續發射火箭砲的獵人，若任由他射下去的話是很麻煩的，所以一旦發現有這種敵人出現便應優先將他消滅。

這版的流程和上版差不多，一開始同樣是需要先轉入左路將發電機破壞以關掉電閘的電源，跟着是邊應付鐵籠邊應付地面上的獵人，然後轉入營地內的左路，將該處的發電機毀掉，開放出口的電閘。







值得一提的，是這版營地出口的位置，在這地方是一口氣放了兩個1 UP道具的，所以，若對剩餘隻數信心不大之時，不妨在取下這兩個1 UP後故意死掉，然後再回來重新取這兩個1 UP，以便能夠更有把握地完成最後的女獵人版面。



GRADIUS 外傳

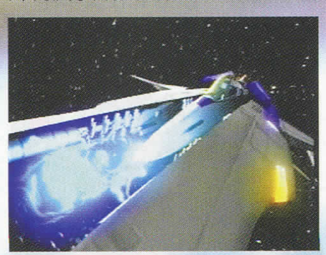
文：小健健

STG | 製造商：KONAMI | 售價：5800日圓 | 記憶：1 BLOCK

MEM | 2P | PlayStation

努力吖！在槍林彈雨之間掙扎求存的戰機們！

早在紅白機年代，名射擊遊戲《GRADIUS》已移植往家用機內，並大受歡迎。其後承繼此系統的另一射擊遊戲《沙羅曼蛇》更被OVA化。來到今天，以PLAYSTATION為平台、《GRADIUS》系列之最新作品—《GRADIUS外傳》亦告推出了。雖然這仍然是一隻2D射擊遊戲，而且它的基本系統都是源自初代《GRADIUS》的「用食珠珠來PWER UP自機各方面之能力」，但其畫面之精細及華麗程度卻非常之高。再加上廠商更在舊有的系統中加以改進，令玩者在熟悉的系統之中也有點新鮮感。

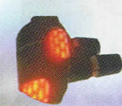




系統上的改進！

剛才也說過《GRADIUS外傳》中好一些系統也被改進了，現在就為大家講解一下吧，首先要說的就是「GAUGE EDIT」。唔，在畫面之下方不是有條POWER GAUGE BAR的嗎？在前作POWER GAUGE內各機體能力之次序是不能改變的。(例如第一個一定是SPEED UP，最尾的一定是BARIER) 不過來到《GRADIUS外傳》就不同了，玩者可在遊戲開始前自己編排機體能力之次序，令到玩者POWER UP自機的時侯更為靈活。除此以外，今集的BARIER種類及戰機之數目也增多了，BARIER及戰機各有4種以供玩者選擇。而且每種戰機更可與各BARIER配搭，玩者玩起上來更為靈活。





4種戰機機能分析：

VIC VIPER

高拉迪斯宇宙軍所開發的第一代超時空戰鬥機，亦是名機中的名機。由於它的武器使然，令它的攻擊方向頗為全面。(既有能有效攻擊地上敵人之MISSILE，更有可攻擊後方敵人的DOUBLE)，但缺點就是每種武器的攻擊面積較細，需玩者用靈活的移動以補不足。



LORD BRITISH

拉迪斯王子曾經用以脫離險境的一架戰機，而經過此事後拉迪斯軍就正式採用它為防空戰鬥機。然而說到其戰鬥力方面，有一些武器的類型跟VIC VIPER甚為相似，(例如2-WAY MISSILE及DISRUPTOR)，但明顯地它的武器之攻擊範圍就較廣。



JADE KNIGHT

在上次戰役終結的時候，基於開發預算被大幅削減，令至只在基本設計階段的開發計劃險被腰斬，但由於今次的緊急事態才可令計劃再開。說到武器方面，它的PULSE LASER可說是一種威力大的密集式武器，用來打BOSS就非常合用。



FALCHION β

跟JADE KNIGHT一樣，都是為了支援VIC VIPER而開發的制空戰鬥機。而且在它之前更有初期機—α。明顯地，它的武器就比其餘3部戰機較為多樣化，好像可在一定範圍內自動追擊敵人的AUTO AIMING及會造成一個頗大爆花的GRAVITY BULLET。



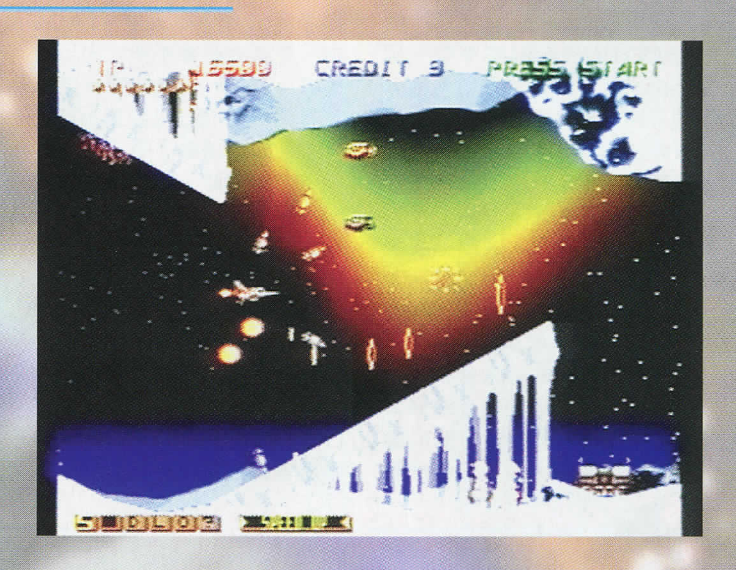
各 STAGE 攻略

STAGE 1 BEYOND THE WHOTE STORM

版圖特色：

WELL，遊戲一開始，玩者就要面對的就是一個冰天雪地的世界。由於這只不過是第一版，所以難度可不是太高。其實玩者要注意的，就是那些高低不平的「地板」及「天花板」。而且去到版圖的中段，某一些地方不但非常窄，而且更會有些巨大冰塊突然彈出，令玩者取岩石旁的POWER UP CAPSULE之難度增加。亦由於這裏的「地板」及「天花板」這樣商底不平，玩者應在版圖的開頭部份打那些「雜魚」時盡量裝備一些可攻擊到「地板」及「天花板」敵人的武器。(例如VIC VIPER的MISSILE及LOAD BRITSH的2-WAY MISSILE)如是者玩者就不需「以身犯險」的去消除在雪山之間的炮台。

除此之外，STAGE中還會出現一些如碗豆段大的大雪球四處彈，由於它們體積非常龐大，故此會對玩者造成一定的威脅。但幸好只要被玩者擊中一次，這些龐大的雪球就會立即煙消雲散，所以玩者可以在近距離的上下移動，利用射擊來把它們消滅。(如果自命技術高的話，也可用OPTION擊爆之)



CAUTION POINT！

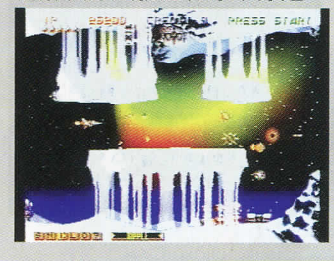
雪崩也不用怕！

當玩者來到這版的中段部份時，畫面就會突然雪崩起來！不過玩者也不用怕，更不用避，因為這些只不過是背景的效果罷了，是不會對戰機造成傷。反之，若果玩者「受驚過度」而向前衝的話，就會很支容易被前面那些飛行炮台擊中。



隱藏於冰塊內的炮台！

在受過「假雪崩」的衝擊後，玩者又要面對另一項考驗，就是藏身於冰塊內的炮台！正因如此，玩者是很難將它們消滅的。而且它們更會出現在一條窄窄的通道旁，令玩者通過時不得不受兩面夾攻。而解決方法就是在冰下穿過。



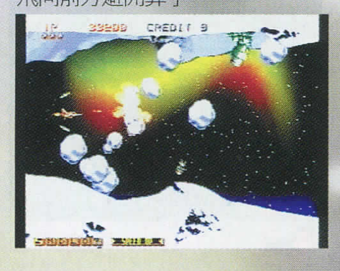
冰造手亘劍？！

在這版亦有一些較為麻煩的敵人，其中一種就是這些冰造的手裏劍。(飛標之也)難應付的原因在於它們會不斷射出甚為巨大的冰塊，而且還會一面轉一面四處彈。而解決方塊就是盡早用較密集的武器將它們消滅。(但它們爆炸時是會射出子彈的)



被淺起的大雪球！！

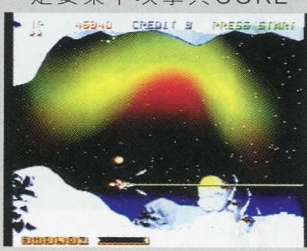
每玩者去到此版的較後位置時，就會遇到一些較為特別的炮台，因為它們不是瞄準你來發射，而是向着對岸發射，令到對岸淺起一個個的大雪球。由於每個雪球的大小及移動軌跡也有所不同，故除非玩者的武器攻擊範圍廣，故還是飛向前方避開算了。



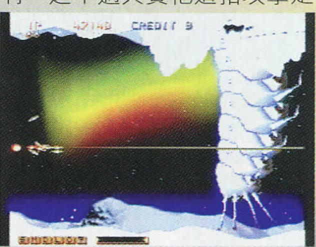
與波士之決戰：

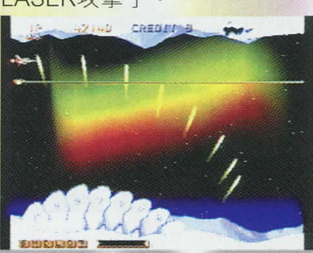
其實說起上來，這版的長度並不是太利害，玩者很快就會遇到這版的波士—雪雪蟲。(哈哈，這名是我自己改的，可愛嗎？)WELL，牠亦承繼着KONAMI所有SHOOTING GAME的風格，若要擊倒牠就一定要集中攻擊其CORE。(就如企鵝的凸肚臍一樣)而牠的CORE就在其尾部，而且牠又會在版面中上上落落的四處竄，所以要打中它也有一定的難度。

唔，其實這傢伙共有三種武器，分別是從口噴出來的雪球、背部閃出來的LASER及牠自己的身體。剛才也說過那些雪球的處理方法了，只要玩者見牠從雪堆中露個頭出來時就要造射雪球的準備。而最難應付的，可說是從牠背部射出來的LASER，這是由於它們的速度快，往往能攻其不備。啊啊，之不過其實牠這招攻擊是有不死位的！！只要玩者一看見雪雪蟲背部的小孔出現閃光，即代表牠立即會LASER！而就在這個時間空隙中，玩者就要立即跑到畫面的左上方，(但當然不要用力過度的撞牆啦)那麼就可完全避開這些LASER攻擊了。





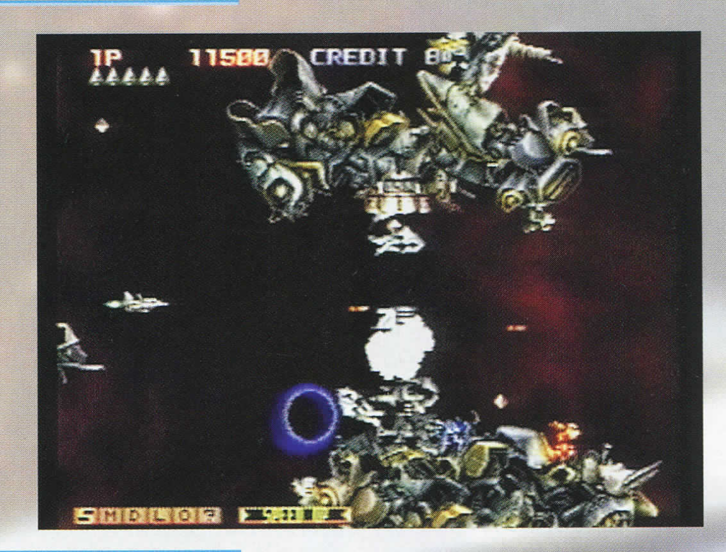




STAGE 2 REQUIEM FOR REVENGERS

版圖特色：

KONAMI的橫向SHOOTING GAME都有一個特色，就是STAGE 2通常是一個可讓玩者將畫面上下拉動的版圖。而玩者雙打到這些地方時就要跟你的拍擋有些默契，不要將畫面亂拉，不然很易會把對方夾死。唔，說回這版的獨有特色吧。這STAGE給玩者的感覺是一個太空的墓場（但又有幾分似垃圾崗……），所以在玩者飛行的時常會有些頗巨型的太空垃圾在你身邊飛來飛去。（有些更不知何解的會突然在你面前出現，殺你一個措手不及哩）而且在STAGE中，更有一些會不停吐出垃圾的槽口（嘖嘖，真缺德），若果玩者想「順利過渡」的話，應該盡早把它們消除。唔，至於武器裝備方面，除了上一個STAGE所需的、那些可在「地板」及「天花板」走來走去的MISSILE外，最好還要裝備一些攻擊範圍大或者集中攻勢力強的武器，（如LORD BRITISH的RIPPLE LASER或JADE KNIGHT的PULSE LASER）那麼破壞起那些垃圾時就會較為容易。



CAUTION POINT！

突然出現的敵人！

當玩者來到這版的開頭時，難玩的地方已經出現了，就是會突然在畫面出現大量綠色的敵人，而且是前後夾攻的！至於應對的方法，就是當敵人出現時，一面發炮一面向下或上拉，用以擊毀敵人及避開子彈，之後再立即繞後，讓你身後的敵人衝向前。



不停吐垃圾的垃圾槽！

這些就是剛才提及的垃圾槽了，若果玩者不把它消滅的話它是會不停吐垃圾，令玩者難於通過。而且在它後面更有些放擴散彈的敵人，令玩者就算能衝過去，也有極大機會中彈。所以玩者若不能將垃圾槽消滅，還是繞到另一條通道離開好了。



LASER大炮之注意！！

在這個版圖中有一大特色，就是有很多LASER大炮埋伏在垃圾堆中，令玩者有時難於察覺，繼而中招。又由於這版是可以讓玩者拉版面的，故有玩者時會被畫面外射進來的LASER射死。另外若玩者武器威力不夠時就不要勉強破壞它們了，繞過去算吧。



多觸敵人之注意！！

除了LASER大炮之外，這版也有一些巨型的「多觸」機械。它們巨大之餘，更有些會放出子彈的觸鬚。而且它們更會在窄窄通道中出現，把整條通道也霸佔了。由於它們的耐久力也不低，為免戰機隻數的消耗，武器弱的時侯還是避之則吉。



與波士之決戰：

唔，其實這個STAGE是有分枝的，若果玩者飛上面的路的話，就會一隻黑色、有四隻腳「彈下彈下」又會出LASER的波士。但行下路呢，就會遇上一隻身後有很多觸鬚「伸下伸下」的波士。就讓筆者分別講解吧。

先談談有很多觸鬚「伸下伸下」的傢伙啦，相比之下它是比較易打的。首先在打波士之前，玩者先要經過很多垃圾飛來飛去的區域。而來到波士處時，它會用其觸鬚找些垃圾來防禦你的攻擊，故玩者應盡快清理之。而它最主要的攻擊就是那些有追蹤功能的觸鬚。當它背部紅光一閃，即代表它將要伸出觸鬚，此時玩者應該立即向上移或下移的避開攻擊。

另外談談那隻會放LASER的波士。它比較難纏的地方是它時常會在畫面中跳來跳去，很易被夾死。另外當它出LASER時玩者應立即飛到畫面的另一面，（即如它在左邊放LASER，應跑到右面躲避）而且在它放LASER的時侯若果CORE被擊，是會停些發射的，故此VIC VIPER的LVL 2 DOUBLE就大派用場。（有後射功能嘛）而每當波士大跳時玩者就要小心會有大量垃圾掉下來。









版圖特色：

啊啊，在《GRADIUS外傳》中的9個STAGE中，筆者覺得最有趣的可說是這個水晶世界了。這是由於在這個STAGE中出現的水晶是可把LASER折射的！！（入射角等如反射角）故此不論是敵人所發射的LASER還是自機所發射的LASER，都會令玩者發出一個疑問，就是「究竟會射到到哪裏呢？」真是不知何解的會打中敵人、又不知何解的會被打中。唔，這些水晶除了能改變LASER的發射方向外，更是玩者的一大障礙物。因為畫面中會有大量大大小小的水晶在彈來彈去，它們的移動軌跡不但難以估計，而且更是不能被消滅的！而且有時又會不知在哪處析了支LASER過來射你，絕對是給玩者一個光學原理及物理原理的大測試！不過玩者只要利用得合當，就可利用LASER的折射來消滅在隱閉地方之炮台。

至於理想的裝備方面，不用說的當然是長條型的LASER啦，（如VIC VIPER的LASER還有JADE KNIGHT的PULSE LASER）。





CAUTION POINT！

LASER折射的奧義！

WELL，當玩者來到水晶檻後，就會被水晶所包圍，而且在水晶間更有一些LASER發射台，由於它們是向着水晶發射的，而且數目眾多，故此令到同一時間內有很多LASER在射來射去，危險非常。而應付的方法就是用水晶來折射自己LASER把它們消滅。

盡早擊毀LASER戰機

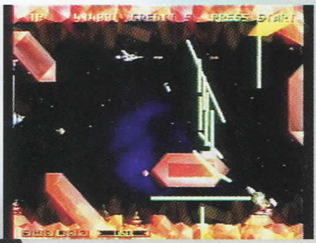
在玩者剛剛進入水晶檻時，就會遇上一隻會放LASER的巨型戰機。由於它會不停的一面作上下移動，一面放出兩行LASER。而且LASER打中了水晶是會折射的，玩者被擊中的機會也增加了，（還要中了也不知甚麼事）所以一定要盡早擊毀！

閃避彈來彈去的水晶！

在上文也說過那些水晶不但能把LASER折射，更會左彈右彈的把戰機撞毀。

WELL，其實那些大水晶的移動軌道是可以掌握的，因為它們大都是在一個特定的空間內向4個角落彈，只要玩者由它剛彈過的角落附近竄過去，那麼要通過實在是不難的。而且玩者更可在通過前用LASER的折射把黏附在大水晶上的炮台消滅。不過反之，若果前路的樽頸位內有一堆堆小水晶在彈來彈去的話，就更難通過。

唔，這方面唯有靠玩者自己的靈敏度了，而筆者也沒有甚麼特別對應的方法。









與波士之決戰：

來到這版的結尾，波士就會從一塊巨大水晶中「破殼而出」。而這個波士最特別的地方，就是在CORE前面有3塊防禦板，玩者要先將這3塊防禦板破壞，方可攻擊到CORE。亦由於可射進CORE的通道是非常窄的，所以玩者繼續沿用那些長條的LASER已是最理想的武器了。（若果用LORD BRITISH的RIPPLE LASER的話，基本上是很難傷到這波士的！！）

另外說到這波士的攻擊風格，它取主要的攻擊有兩種，分別是同一時間放出4條大LASER橫跨整個畫面及放出大量七彩「卜卜米」來攻擊。WELL，說一說在這2種攻擊模式下玩者的應對方法吧。當它放出LASER時，玩者應留在正中間，對着波士的CORE。其實這亦是攻擊波士CORE的主要時機，不要留手呀。不過玩者在一味轟它的CORE之餘，小心它會射出一粒子彈（不錯，只得一粒）來作偷襲。另外當它發出大量七彩「卜卜米」的時侯，玩者應將戰機拉到最左手面，令你有更多空間去避「卜卜米」，不過避不避到就要看玩者自己了。









STAGE 4 RUINS OF SILENCE

版圖特色：

哈哈，KONAMI橫向射擊遊戲的一大名物─復活島中的摩埃神像(WELL，希望沒有譯錯吧)在這STAGE中再次活躍起來！有玩過之前的《GRADIUS》之玩者都會知道，這些摩埃神像最喜歡就是放出大量「東甩」來包圍你，令你無路可逃。不過這版除了有摩埃神像外，還有甚麼特別之處呢？其實這版就像STAGE 2一樣，是可以讓玩者拉畫面的，不過這裏的通道就較STAGE 2的為窄。然而在這窄窄的通道內還有一些石像不停的放出大量「東甩」及LASER，故此是十分難玩的。又，由於那些摩埃神像的防禦力也不低再加上充斥在畫面中的大量「東甩」，故此在製備武器時玩者可選擇一些有較大殺傷力或爆花的武器(如FALCHION β的GRAVITY BULLET或JADE KNIGHT的ROUND LASER)不過玩者在破壞那些摩埃神像時就要小心，因為當它們被破壞時是會向前或向後倒，故此小心被它們夾扁。而且那些會放LASER的更會在倒下時打橫放出LASER！



CAUTION POINT！

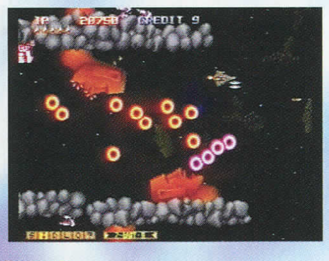
面對不能被破壞的敵人！！

在STAGE 4開始不久，畫面中就會出現大量綠色類似細胞的東西，WELL，雖然它們不會發彈，但卻不能被消滅。而且它們三個一組的擴散開來，都頗難閃避。不過玩者除了可以避閃它們之外，也可以先下手為強的盡快把發放它們的飛機消滅。



對付難纏的摩埃神像！！

當玩者來到了遺跡的主要部份，就要在一些狹窄的通道內飛過，而且在通道內更有好一些摩埃神像在放「東甩」。由於那些「東甩」是中一下彈就會被消滅的，若果玩者配多一粒OPTION，繼而不停的兜小圈來作攻擊，那麼就可將消滅「東甩」的效率增加。另外説到那些會放LASER的摩埃神像，原來它們不會在倒地時放LASER玩者是可以猜到的，因為所有神像都是跟據同一節奏在出LASER，若果玩者在它即將出LASER的時侯把它打倒，那麼它就會在倒地後把未出的LASER放出。





被「東甩」地獄圍困！！

來到這版的中後段，玩者就會見到一些轉下轉下的摩埃神像，而且口中還會放出極多「東甩」，而且很多時是會在玩者的上及下夾攻！來到這裏，玩者只可做的就是避及逃。而玩者也可善用這裏的拉畫面功能，把自機及「東甩」群的距離拉遠，協助自己逃生。



與波士之決戰：

既然這版的主角是摩埃神像，那麼波士當然也是它們啦。WELL，説得清楚一點，這版的波士是兩個會繞住你轉的巨大摩埃神像，而且弱點仍然在其口部。另外它們主要的攻擊當然亦是那些「東甩」啦。而且它們的「東甩」共有兩種，一種是藍色的，一種是橙色，讓我説説它的特性吧。首先，只有橙色的有HOMING功能，而它們是不能被破壞的，故玩者只有閃避的份兒。

藍色「東甩」方面，是會被越打越多的。故此玩者就要如打CAPCOM的動作遊戲《SUPER PANG》般，打散了「東甩」後盡快在四周打多幾槍，務求要令它的「子孫」不會擴散下去。然而經過筆者的試驗，發覺用LORD BRITISH的RIPPLE LASER來對付這些藍色「東甩」是甚為湊效的。(而且還要是LEVEL 2啊)。

另外，筆者也察覺到它們的攻擊PATTERN，就是若果它們出完藍色「東甩」之後是靜止不動的話，它們就會出橙色「東甩」。而且它們在轉動的時侯是不會出橙色「東甩」的，只會出藍色「東甩」，希望各位能好好的記着。





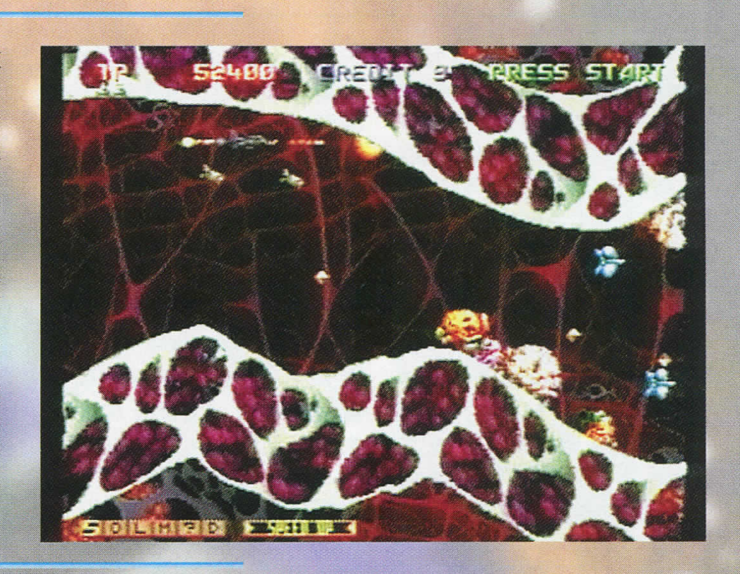




STAGE 5 ORGANIC FORTRESS

版圖特色：

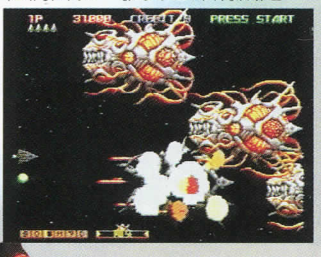
剛才在第三版就上過物理課啦，現在來到第五版，就轉一轉口味上生物課。WELL，說回正題吧。其實今次玩者要攻破一個有機生物要塞，在版圖內有大量奇形怪狀的生物飛來飛去就是理所當然的事。而這版最特別的，就是那些會隨意蠕動的「天花板」及「地版」！(WELL，若果筆者沒有猜錯的話這些應該是細胞壁來的）由於這些細胞壁移動的幅度也頗大，故此玩者前去取黏附在這等地方的POWER UP CAPULE時會造成極大的威叠。（不過可惡的是細胞壁附近的POWER UP CAPULE數目卻非常多，造成很大的誘惑……）有時更會把通道收緊得非常狹窄，令玩者難於通過。除此之外，在版圖中更會時常出現一種耐久力高的花，它們不但會放出子彈，更是你在那窄窄的通道中之一大障礙物。說到理想的武器裝備方面，不得不提的當然是那種名叫 "GUARD" 的BARIER啦。(即是左起第三種）選用它的原因是由於它能防止自機被地形所撞毀，那麼玩者有了它的話就可放心取黏附在這等地方的POWER UP CAPULE啦。



CAUTION POINT！

對付「LASER怪魚」！

在這版一開始，玩者就會遇到一些非常巨大的「LASER怪魚」，由於它們數目眾多，而且甚為巨大，牠們出現時已把好一些畫面佔據，再加上牠會放LASER及一些「蝌蚪」出來，令玩者在那原本已擠迫的畫面中更難閃避。所以玩者一見到牠們出現，就要立即消滅之。



要塞中的頑強花朵！

在上文中也說過在這版會出現一種耐久力非常高的花，要花玩者很多時間方能將它消滅。然而，若果玩者的火力不夠，筆者就建議不要太着意把它們消滅，因為若果是這樣，戰機就會被迫在較後的位置停留較長時間，令中彈的機會大大增加。



在狹窄的細胞壁中穿過！

當玩者來到有機要塞的中段時，就會發現有一處地方細胞壁會收窄得很利害，令玩者難以通過。然而過這關的方法有很多，以下是其中之一。由於在這窄道附近是有很多POWER UP CAUPLE的，故玩者可利用自機POWER UP那短暫無敵時間衝過去。



蜂擁而至的變型蟲！

當玩者過了這關後，第二個難關又來了。此時畫面會一先一後的出現兩行平排的紅色敵人，玩者就要乘它們還是平排狀態時立即將它們消滅，因為它們不但會放子彈，更會追着戰機不放。再加上之後蜂擁而至的變型蟲，戰機能安然離去的機會就極低。



與波士之決戰：

這版的波士，原來是一隻大得可怕、但卻患了白內障的眼睛。但相比起其他波士來說，這隻大眼睛就顯得比較易對付了。

唔，它最主要的攻擊就是從眼睛射出來的紅色LASER及波波、還有它會帶動畫面中的牆壁移動，令到玩者在閃避LASER及波波的時候被地形擊毀的機會增加。之不過它的攻擊PATTERN這麼單純，要攻破實在不難。

首先玩者來到波士處時，先把牠身旁的炮台破壞，以免玩者在閃避LASER的時候被牠們的冷槍擊中。把炮台清理好後，當然是向眼睛集中攻擊啦。不過當玩者看見那大眼睛出現閃光時，即表示牠將會出LASER，這時應立即將戰機拉到畫面的左端，令到自己有更多空間及時間去閃避LASER及擺動幅度也不細的牆壁及波波。至於閃避那兩粒波波的方法，可先估計其彈射軌跡再立即竄到它們的下方，好讓波波能在你的頭上彈走。至於筆者建議的武器裝備，就是長條型的LASER。另外，那些波波若接觸了牆壁的話，是會變成炮台的！









STAGE 6 GREEN INFERNO

版圖特色：

這是一個滿佈各類奇形怪狀植物的世界，而且跟第2版及第4版一樣，是可以讓玩者自行拉版的。不過這裏的通道就較第5版及第4版的為闊。然而這些植物的最大特點，就是會伸出長長的觸鬚來增加玩者通過的難度。而且有些觸鬚的伸長速度極快，除非玩者已熟悉它們的攻擊PATTERN，否則想不中都頗困難。而且這些植物都有一大共通點，就是耐久力甚高，要花多些時間方能被消滅。而且有些更是不能被消滅的。所以玩者來到這裏也不要太勉強自己去那些古怪把植物消滅了，(尤是在自己火力弱的時侯)不然換來的只是被活活夾死就真不值。至於攻略這版較為合適的武器，可說是一些能集中攻擊的又或者可作多方向攻擊的武器。(例如JADE KNIGHT的PULSE LASER及VIC VIPER的DOUBLE)這是由於在這裏甚麼蝴蝶呀、果仁呀滿天飛，如果用這些武器的話就能更有效地清除此等障礙物。而且LEVEL 2的PULSE LASER更能較輕易的把那些觸鬚植物破壞哩。



CAUTION POINT！

打斷「攔閘」的後果

玩者在這版中時常會遇到這些由古怪植物所造出來的「攔閘」，若玩者要通過，就一定要把它打斷。不過當玩者把它打斷之後，它們就會變成兩支長臂，追着戰機伸過來。雖然它們的速度也不算是太高，但還是快快飛離它們的攻擊範圍吧！

突然伸出來的長臂！

這裏除了有由「攔閘」變出來的長臂外，更有些「失驚無神」伸出來的長臂。(而且它們是不能被消滅的！)它們會乘着戰機飛過它下面的時侯，以閃電的速度把長臂伸出。所以玩者通過這些地方時，應一口氣的衝過去，不要在中途作任何停留。

突然生長出來的竹筍！

當玩者來到這版的中後段會遇到一些突然生長出來的竹筍，由於它們有一定的長度，故不懂得其攻擊PATTERN是甚難回避。其實它們都是由一些果實接觸了地面後生出來的，所以玩者一見到有顆果實落了地，即代表該處即將會有竹筍生出來，繼而回避。另外也可乾脆的把果實射碎。

應付二足爬行植物！

在突然生長出來的竹筍之後，就有二足爬行植物。它們會利用地形在畫面中爬來爬去。其實要閃避它們並不難的，首先是不要貪心在牆邊的POWER UP CAUPLE，因為很易會被夾死。另外就是明白它們的移動軌道，它們是左右輪流移動的，而且除非前面有高地，否則是不會改變移動方向的。









與波士之決戰：

STAGE 5的版面就較難攻略，但波士則較易對付。反之來到STAGE 6，明顯的在版面的難度是較低，但來到打波士時卻吃力得令筆者死去活來。

唔，這版的波士總共有三個形態，分別是像植物般的第一形態、像機械異形的第二形態及跟第3版波士屬於同一類型的最終形態。當玩者未遇到波士時，可先裝備了那個叫 "SHIELD" 的BARIER。(即左起第一個)因為當玩者遇見第一形的波士時，(CORE就是那花芯)它會放出一些樹枝及果實來攻擊你，而 "SHIELD"就是一種十分有效的防禦工具。而在這種BARIER的幫助，玩者破壞其第一形態是不難的。此時波士就會變成第二形態，而CORE就轉了在它的腦處。此時波士不但會不停放出果實，而且當它的頭向後縮時，即代表它將會用頭攻擊你。而閃避的方法也很簡單，在它縮頭的時侯不要動，在衝過來的一刹那方向上或下飛即可。除此之外玩者也要小心它的觸鬚會在地底伸出來。而它變成第三形態時先會把你吸過去，所以玩者一定要不斷的向左拉。而且還要將戰機保持在跟其CORE在同一水平中，不然就會被那些樹葉擊中。跟着它就會發出二行平行的針出來，此時玩者就要立即飛到那兩行針的上面或下面，繼而把那些綠色、會製造大量擴散彈的果實破壞，不然玩者一定會被打中。不過這形態的防禦力極弱，只要能避到這次攻擊就已可把它消滅。







STAGE 7 THE EVENT HORIZON

版圖特色：

當筆者第一次玩這版的時侯，就已經覺得它很像第一集《GRADIUS》的第一版，都是有些會噴出岩石的火山在擋路，而整個版圖在充滿着原始味道。不過這版除了有會噴出岩石的火山外，這裏的地形是可以讓玩者改變及破壞的。不過玩者在破壞地形時就要小心，因為那些岩石被打碎後是會產生大量碎片，而且這些碎片是會向後飛的，跟戰機撞過正着。所以當玩者打碎岩石的同時，應拉後及不停發炮，盡量將碎片消滅。

另外當玩者的裝備比較弱時，若果要繞過那些古怪的地形也十分危險，所以筆者建議向着這些地形的底部來破壞它們，讓一大塊岩石在你的頭頂飛過。不過在破壞時就要小心地形後的炮台會向你放冷槍。至於理想的裝備方面，一些對空對地的MISSILE就走不了。(例如VIC VIPER的MISSILE及LORD BRITISH的2-WAY MISSILE)因為它們對清除在「地板」及「天花板」的炮台擔當着重要的角色。順帶一提，由於在這版中敵人的普通子彈是會被向後吸的，故此向前飛來避彈也頗有用。



CAUTION POINT !

對付LASER戰機！

唔，這亦是在版圖剛開始時玩者要面對的敵人。首先它會在戰機的後面擁出來，之後把自己的一部份甩掉，此時玩者不要心急飛上去攻擊它，因為它會立即放出兩條LASER，如果玩者太早飛上去的話被擊中的機會可不少哩。不過幸好此機的耐久力較低，很快就可



盡快把「天花版」的LASER炮台消滅！

在這版的火山旁邊，是會出現好一些LASER炮台，由於它們的LASER不像普通子彈般能被地形所遮擋，所以當玩者在地形下飛過時，就很易被擊中。所以應盡早利用對空的武器消滅之，以除大患。



破壞地形的危機！

剛才也説過當玩者向着地形的底部進行破壞時，小心地形後的炮台向你偷襲，但玩者又應怎樣回避呢？我們可以在破壞地形時飛得極低，當子彈在戰機的正前面飛來時就可微微的向上升，繼而把子彈避開，只要玩者能夠做到這點，便可以順利通過。



打波士前的危機！

其實在打這版波士前的敵人也頗難對付。首先畫面會出現4粒不停放擴散彈的敵人，而當玩者把它們消滅後，不要心急取它留下來的POWER UP CAUPLE，因為隨即會有4條敵人高速衝過來，若果玩者心急取ITEM的話，就一定會撞過正着。



與波士之決戰：

唔，其實這版的波士跟第3版的有點相像，都是在其CORE之前有數塊保護片來增加玩者擊毁它的難度，而且主要的武器亦是LASER。不過這版波士的LASER不是平行發射的，而是用兩支LASER瞄準玩者的戰機來作交叉式的發射，可説是比較難避的。WELL，當玩者見到波士的兩條觸鬚紫光一閃時，即代表它將會發出LASER，此時玩者應像閃避STAGE 6那波士第二型態的伸頭攻擊一樣，在它發射的一刹那方可移動。(又或者引它向畫面上方射，自己卻立即向下方避)。而它另外的一招主要攻擊，就是會不知從哪裏夾了塊超巨大隕石來，而且更會向畫面右邊衝過去！(夾住較小的隕石時是會衝到一半停下，較大的就會衝到畫面左端)不過最大問題不是這個，而是在它夾住隕石時仍會放出普通LASER，但由於視線受隕石所阻，所以玩者不知LASER的發射角度。但其實只要玩者把戰機拉到左端，再保持戰機跟波士的CORE在同一水平上，那麼就可避開這狀態所發射出來的普通LASER。而建議的武器是長條型的LASER。









STAGE 8 FORMIDABLE GUARDIANS

在回轉中的LASER內掙扎求存！

WELL，其實這版是由6個波士所組成的，當然每個波士也各具特色，若果要取得勝利，一定要了解它們的攻擊PATTERN繼而作適當的攻擊及回避。

首先第一個波士就是一個會不停轉動的LASER發射台，CORE就在其中央。玩者要注意的是當它想發射LASER的時侯，其發射口先會有一些火花，而玩者就可用這些火花得知它哪一些發射口會出LASER，更可推斷它的回轉方向。基本上玩者只要跟隨它回轉的速度及避到那些打不到的跟蹤飛彈，打敗它可不是問題。只要小心在HARDEST MODE間中會8個發射口一齊射LASER。





有兩個攻擊形態的超級炮台！

這波士是有兩個形態的。在第一個形態中，它會迫你在它兩條巨形LASER中，繼而向你發出兩大舊電。而閃避的方法也很簡單，只要把戰機拉到畫面左端及夾在兩條LASER之正中間，當第一舊電飛過來時，略為向上飛繼而避之，之後立即再拉下避第二舊電。跟着在第二輪攻擊時它就會改變那兩舊電的軌跡，首先玩者可拉到最左避開第一舊電，之後就要立即飛向右去避第二舊，而它是會輪流使用這兩種PATTERN。來到了第二形態，兩個砲台會輪流出LASER，當它們受了一定的攻擊，就會轉成出飛彈。但其PATTERN並不複習，小心閃避問題是不大。





在閃電三角形中的死鬥！！

來到第三個波士，筆者亦覺得它是六個波士之中最難應付的一個。其實這個波士是由三架戰機所組成。

首先這三架戰機會在畫面中撞來撞去，並且放出大量飛彈。此時玩者就要一面閃避一面攻擊它們的CORE。之後它們就會組成一個三角形，此時玩者就要盡快飛入去三角形中間，繼而閃避那些子彈。當轉了兩三個圈後，它就會回復最初的PATTERN。

玩者打這個波士時盡量平均地攻擊那三架戰機，因為當其中一架（或兩架）被玩者消滅之後，餘下的戰機所使出的攻擊PATTERN就會繪得更加難對付。故此，盡量把它們一起消滅吧！





令火龍再現的波士！！

第四個波士居然會使出火龍攻擊！！噢！令人懷念呀！

WELL，說回正題。當玩者一遇見這波士的時侯，它先會放出大量「糖糖」，然而這些也不足為患，轟它CORE吧。之後它就會放出一條火龍，而自己就上下移動的放LASER，而玩者就要在它們之間穿插。而玩者在此時要揀取機會攻擊其CORE。之後當玩者見到它前面的裝甲向上反時，即表示它會放出一條極粗的LASER，快快回避呀。

而玩者要注意的，就是當它發出極粗LASER的時侯，是可以把火龍擊毀的，而火龍被毀滅時更會放出大量子彈，要作好心理準備作回避啊，不然玩者又會被打個正着。





風火輪下的戰士！

哈哈，終於來到第五個波士了，而這個波士的最大特色就是有兩個斗大的渦輪在放LASER。當然，在它不同的攻擊PATTERN就有不同的對應方法啦。

首先一見到它，它先以平行LASER加中央大炮來對付你，先把那中央炮台毀滅吧。之後它就會用兩個渦輪作交叉式的2天擊，而玩者就將戰機拉到最後，再跟CORE成一直線來閃避。當它把渦輪擲出後後，玩者就要飛到兩個渦輪之間（因為這裏可完全避開渦輪所射出的LASER），再一面攻擊，一面只用上及下來閃避主機射出來的LASER。





最後一位守護者的戰意！

現在玩者要面對的就是這STAGE最後一個波士。但出奇地它可說是六個波士中最易打的一個。而它的武器只得三種。第一就是放綠色「框框」，然而這種武器只要玩者有一定敏捷度即可破解。

另外當它在前面發出一條幼幼之紅光時，就要立即飛到其身旁，因為這招攻擊的覆蓋範圍大的可怕。而它最後一種武器就是有極大爆花的炸彈。只要玩者見它只放一、兩粒炸彈的時侯，就好快快飛走了。另外值得一提的，是當它衝向畫面左端之時，跟着是會連續放出三四粒這種類型的炸彈，玩者要好好的記着啊！





STAGE 9 FATE CAUTION POINT！

超高速的移動速度！

其實這個STAGE共分兩個部份的，在初段戰機是會以超高速向前飛，而且STAGE內間格奇型怪狀，造成撞機的機會極大。而解決的方法除了是需玩者有超靈敏的反應外，更要將SPEED提升2次或以上，而且每次都行路一條，讓玩者更易熟習。

前無去路，後有追兵！

在這STAGE的開頭，玩者除了會高速前飛外，前面更有一些時開時關的閘，而且後面更有兩架戰機不停向你放導彈。而對付的方法就是以上下移動來令那些導彈撞牆。而有時玩者更會被閘及這些會放導彈的戰機夾死，所以玩者在通過這裏時盡量保持在畫面的中間位置。



第一個中波士出場！

在打這個中波士前，玩者先要過一扇又一扇高速關閉的玩者，要過亦很簡單，只要去到畫面最後及最前的正中央即可。至於打這個波士的方法，其實都是考返應的避閃其攻擊及通過它開給你的路，不過它噴出來的火是沒有攻擊判定的，所以大家可不必理會。

進入 STAGE 的後半部份！

當玩者把這個波士打倒後，就會進入STAGE的後半部份。而這部份的特色，就是會有超大量的敵人跑出來，而且同時發出大量子彈。而玩者除了用根性回避外，若果用JADE KNIGHT的ROUND LASER的話，就可將一些可消滅的子彈消毀。



會移動的高台！

這裏除了有超密集的敵人及子彈外，也有會移高及左右橫移的高台。然而在高台移動之前，它會閃一閃的。不過由於它們移動後會令到版面極細，所以要盡早把高台上的炮台消滅。另外在下圖的高台是會將通道完仕全封閉的。故此來到這裏要將戰機推到畫面較前位置。

第二個中波士出現！

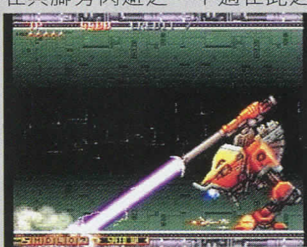
在會移動的高台後玩者會遇到一個樽頸地形，難度高得可怕，筆者建議用SHIELD把大部份子彈擋去。至這個波士的打法，就是先把戰機拉到最後，再避它的矛及子彈。而當它向前衝時，就把戰機拉到最左及對正其CORE狂攻。而當它把LASER的角度調校時再慢向前移即可。





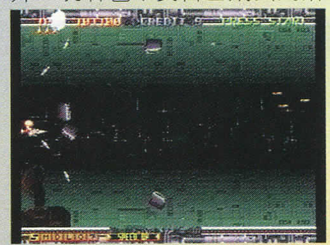
決戰第三個中波士！

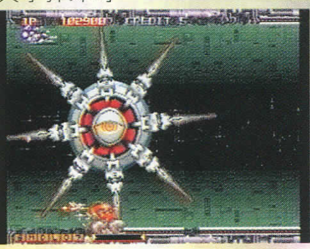
第三個中波士其實是一架兩足步行炮台來。其實它每種攻擊PATTERN也有公式打的。首先它會放一些散彈，之後就會放一些紫色大炮及導彈。在它放大炮應躲在其腳旁，再用前後避開導彈。跟着它又會放一些散彈，繼而出LASER，此時玩者亦應在其腳旁閃避之。不過在此之後，它就會立即向前衝，並衝出畫面，而且把一些地雷放在地上，此時玩者應立即向上避。之後它就會從畫面內部向你發射大炮，而在地上的地雷就會同一時間爆出一條大火柱。而玩者就要夾在兩條火柱中來上下閃避大炮。跟着它就會回復最初的攻擊PATTERN。



跟最後一個中波士決戰！

其實在四個中波士中，最難打的可以說是第三個，現在玩者還要面對的，就只是最後一個中波士及最終波士。不過在跟這個中波士對戰之前，玩者先要面對一條不停有碎片掉下來的通道，若果此時玩者裝備弱的話，是會很吃力的。另外，玩者也不要自己飛去角落處，因為會很易被夾死。説回這個波士，其實它的攻擊風格有點像STAGE 8的第一個波士，都是要玩者跟隨它的回轉速度來轉。不過這個波士是不會發射任何子彈的，只要在回時轉玩者小心不要撞到在「天花板」及「地板」行走的敵人及其子彈即可。





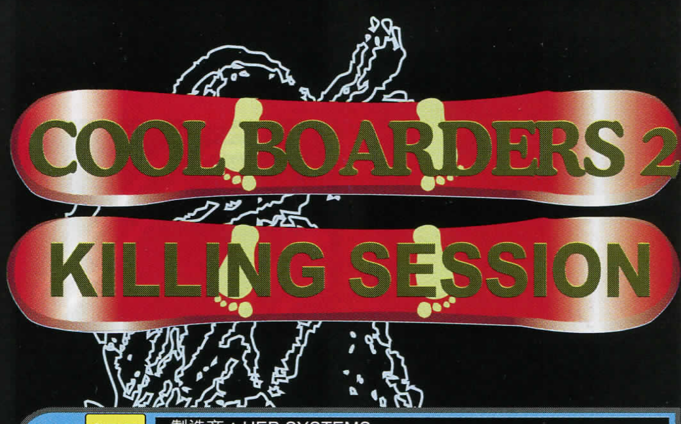
把無能的最終波士打倒吧！

坦白説，這隻GAME的最終波士，亦是全隻GAME中防禦力最低、並且最易打的一個！！而這個波士亦是有兩個形態的，首先出來的就是三條火龍，不過只要玩者留在畫面邊的話就很易能避到。當火龍走了後，出現的就是《沙羅曼蛇》的第一版波士！而玩者是絕對能輕易地將它收拾的！努力吧！









SPT　製造商：UEP SYSTEMS
售價：港幣398元　記憶需求：1-7 BLOCKS
MEM　2P　LNK　PlayStation

基本玩法SNOW BOARD COMBNINED

《C.B 2》將上集最主要的競賽模式大幅改動了，而其他遊玩模式亦增加至5種。可選擇的人物比上集更多，而且其屬性分別很大，形成多個各有擅長的角色。競賽模式經改良後名叫「SNOW BOARD COMBNINED」，與前作最大的分別在於將空中翻騰動作和高速滑雪兩種比賽分別進行。

玩者和其他7人共8名選手將會進行9個回合的「S.B.C」，過程是先在「ONE MAKE JUMP」中進行空中抓板比賽，經兩次跳躍後用總分差距來決定高速滑雪比賽「EXTREMER CROSS」的出場次序及出發時間差，而且，在「E.CROSS」途中不需要做任何抓板動作，只求最快到達終點而已。

這改動令擅長不同項目的選手都可以在較自由的賽程發揮所長，例如抓板高手可以在「O.M.JUMP」爭取高位置出賽，而高速滑雪能手便可以在「E.CROSS」才發力狂追。再者，每條賽道都有不同的技術要求，玩者不妨在每次完成賽道後選GEAR SELECT，為下一回合比賽選擇最佳裝備，部署最有利的戰術。


■先進行ONE MAKE JUMP決定出場次序


■再進行EXTREMER CORSS以速度決勝



■經過9場激烈的比賽後勝利者終於誕生



■在FREE RIDE模式可以玩第10條賽道

基本指令	
△	轉換視點（直捶和間捶）
□	配合←便可作左方緊急轉向（相反亦然）
×	捹實它一會再放手便會跳躍 （在上斜或失速時連捹×有助加速）
↑	身體伏前（有助起跳）
↓	重心下移（提高速度）

（踩SNOW BOARD 的姿態分為：左腳向前的REGULAR、右腳向前的GOOFY，按實R1再按L1 滑板方向轉移，進行跳躍或陸時如果能以與起步時相反的姿態進行，分數會相應增加）

空中回轉指令	
←、→	FRONT & BACK SIDE MOVE
↑、↓	FLIP & BACK FLIP（垂直的作前或後空翻）
↙、↖、↘、↗	3D MISTY斜角回轉

GRAB BOARD指令			
L1	身體回轉	＋↑	抓身體前方
L2	伸腳動作	＋↓	抓身體背後
R1	前手抓板	＋←	抓前手方向
R2	後手抓板	＋→	抓後手方向

如何做出最酷的抓板動作

看到MAKE A COOL TRICK！字樣後用極速以垂直角度進入跳台中央，再開始按×掣儲氣，並在身形穩定後立即加入回轉指令。盡量在未處才放開×掣，但不要立即放開→掣，這樣會減少回轉圈數，到達最高點後便要放開→掣並開始輸入抓板指令。

水平回轉分為前後兩種，後方回轉的分數亦會較高，3D MISTY 的分數比水平回轉為高，但跳台過低的話落地時間則較難掌握，過長的抓板指令亦會令着陸失控。所以大家要衡量跳台的高度和落點的情況決定使用動作，否則絕不會有好成績。

例：BACKSIDE 1260 STIFFIE TO SHUFFULE


1：選定進入跳台的路線並按實×、按着按→。



2：在空中回轉數圈後便要馬上輸入抓板指令。

玩法多的是！！

ONE MAKE JUMP

ONE MAKE JUMP 是致勝的關鍵，而此模式中的CONTEST正是在比賽中的3個跳台上進行練習賽，最佳成績更會被記錄下來。而MASTER可說是一場考試，玩者要在一條「長命斜」上不斷做出指定的動作，最後電腦會為你評分。



■努力練習對實戰有好處

■長得沒完沒了，好激

■成績不太好…再來

HALF PIPE

HALF PIPE 是一種類似自由體操的表演項目，玩者會在指定時間內在一條半圓長管中自由做出一套動作。電腦會以你的基本技術、回轉技術、動作的速度和高度、着陸情況、及抓板準繩度5大項來評定你的分數。




■好像自由體操選手呢

BOARD PARK

在這雪板公園中大家可以暢快自由地遊玩，但只要按SELECT掣，此模式就會搖身一變成為TRAINING模式，左上角會出現一個手掣來教授大家很多基本指令，初哥們可在此好好學習才出場比賽。



■向手掣學習基本技術

FREE RIDE

FREE RIDE 是遊戲中唯一可以雙打的模式，玩者可以選擇上下、左右分割畫面又或是用通訊對戰，在SBC的賽道一較高下（最初只會有1條賽道，在SBC完成6條或9條賽道均會增加可玩的賽道）。



■通訊對戰



■上下分割

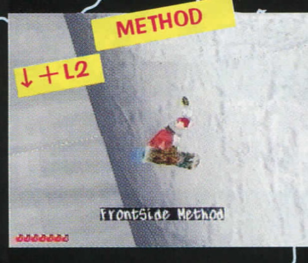
■左右分割

























ROUND 1 WHITE RESORT

危險指數 ★☆☆☆☆



一條十分簡易的賽道，但缺乏適合爬頭的地段，應先在ONE MAKE JUMP爭取好名次。

1) 起點前面不遠有一個小跳台，它的右面比較高，想玩花式的話可以盡量靠右。



2) 經過一段大直路，在圖中地段之後是一個比較大的彎位，不用減速也能越過。



7) 前面出現一個右轉急彎，而且路面會突然收窄，同時要做好下一跳的準備。



8) 這一個跳台的落點十分之窄，所以盡可能選擇垂直進行的動作，以免撞牆。

ROUND 2 SUNSET DOWNHILL

危險指數 ★★★☆☆



這是一條長而窄的賽道，急彎和跳台十分多，加上第一次有懸崖位。所以不應選用過快和難控制的板。



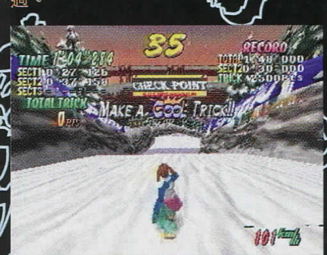
1) 起步是一條短直路，馬上便會遇到一個跳台，所以一開始便要儲氣準備跳躍。



2) 落地後會到達一組右、左、右、左連續小急彎，輕按口掣轉向已可輕鬆越過。



7) 接下來的障礙物較應付。可直接滑上垂直的樹幹跳過去，也可以撓左面避開。



8) 盡頭是一個小跳台，接下來的大跳台，起跳點在CHECK POINT較後的地方。

ROUND 3 BEAR IN THE FOREST

危險指數 ★★★☆☆



這賽道本身並不危險，但大量的樹木會阻礙你的視野，但真正會阻你前進的只是樹幹而不是樹葉。

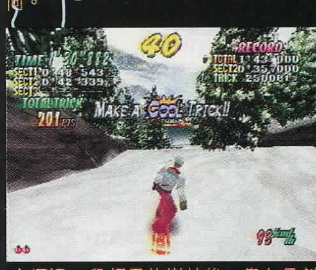
1) 一開始是一條彎路，跳台在盡頭，馬上儲氣準備跳躍來一個漂亮的抓板吧！



2) 立即便會進入森林區，遠距離便應選定路線，不要在接近撞倒時才慌忙轉向。



7) 這一群樹的生長十分平均，沒有所謂較好走的路線，但高低起伏則比較大。



8) 經過一段頗長的樹林後，靠左是斜路、靠右是跳台，但還是建議大家選擇跳台。



3) 彎位末處是第一個大跳台，盡可能在正中央起跳，否則會撞到兩旁的建築物。



4) 再來是左、右兩個急彎，必須按實囗掣緊急轉向，但路面很窄，不要轉向過大。



5) 盡頭是一個跳台，高度十分足夠而且落點夠闊夠大，現在不玩花式還待何時？



6) 完成跳躍動作後，前路只是一條轉左的長彎路，路面夠闊是過頭的好地方。



9) 經過一條轉左的小彎路後會入隧道，盡量保持在中央進入，以免碰到牆壁。



10) 左、右兩個大急彎迎面而至，而且路面很窄，小心被從後趕上的對手撞倒。



11) 出口外是最後一個跳台，絕對不要在最後關頭被人撞倒啊！



12) 終點在望，整體來說是比較容易的一條賽道。



3) 經過一條短直路後到達跳台，靠向左面的高位起跳可以做出更高難度的花式。



4) 落地後沿路會是一段直路，之後路面會縮窄，更會突然出現一個急轉左彎。



5) 經過連續左右急彎，接着是一條有加速作用的斜路，但不要毫無保留地加速。



6) 為何不要毫無保留地加速？因為馬上會有障礙物，快些跳過第一條木柱吧！



9) 一個十分大的急彎，動作不要太大，否則在這種高速路面很難來得及轉彎。



10) 這些黃色警告板旁邊是懸崖，必須要貼左方而行，掉下去會浪費很多時間。



11) 通過懸崖後有一道V形雪坡，路面極之斜所以很容易會跌倒，要靠左行。



12) 最後階段是右左右三個小急彎，而跳越最後一個跳台後便會到達終點。



3) 靠右準備跳躍，還左路雖然不用跳，但是會有很多樹擋路，撞倒便會浪費時間。



4) 繼續應付樹林，注意兩旁的樹較中央還要多，盡可能留在中央便不難穿越。



5) 進入懸崖地區，盡量保持在右方，看見右手面有塊大石時，會有一個右轉急彎。



6) 經過一小段樹林後會有跳台，下層兩旁都十分多樹，選擇起跳點要份外小心。



9) 最後一個樹林區，後上的選手最喜歡在這段路爬頭，所以要盡全力加速前進。



10) 地勢會突然下斜，而且會有幾個大彎位，小心被樹林擋住視線而撞山啊！



11) 終於到達最後一個大跳台，面對這麼高的一個跳台，各位可大玩高難度花式。

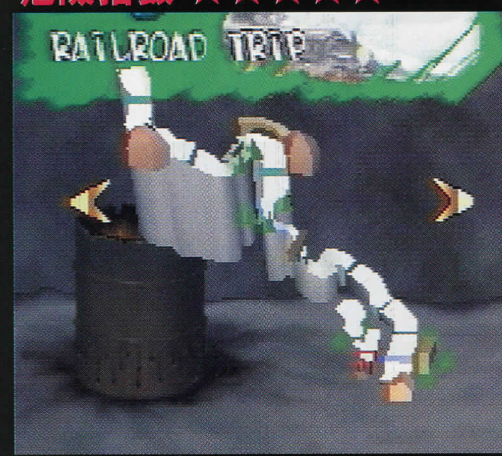


12) …………終點在望…………（同樣的手法竟然用兩次，我太可惡了！）



ROUND 4 RAILROAD TRIP

危險指數 ★★☆☆☆



這條賽道本身絕對沒有難度，是成績低的人爭取分數的最佳地方。只不過是由於直路多，相對亦容易被人爬頭。



1) 開始不一會便會遇到第一個跳台，落點十分空曠，可以隨便玩喜歡的花式。



2) 這一段路有加速作用，領先的人可在此拋離對手，而落後的人便要急起直追。



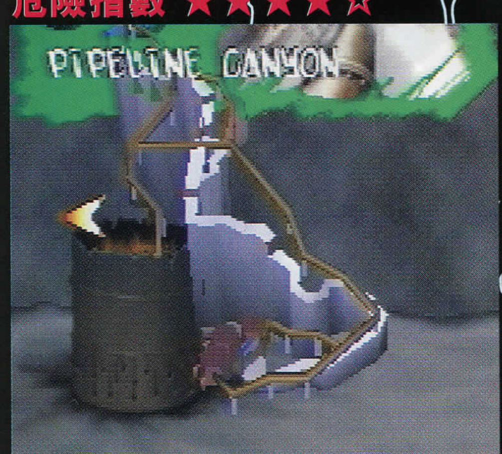
6) 在這個跳台很容易受建築物的影子影響而早跳，不要心急，要看清楚才跳啊！



7) 越過跳台後先會有一個左彎，但再來一個右彎十分之長，可不要大意撞牆。

ROUND 5 TAKE IT EASY

危險指數 ★☆☆☆☆

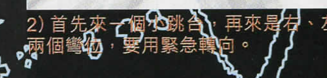


這一版的名字與本身十分相符，因為它彎路甚少，真的十分容易處理，可以放心使用高速的滑板。



1) 在起點前轉右後便會到達第一個跳台，由於高度不足，不要做大幅度的動作。





2) 首先來一個小跳台，再來是右、左兩個彎位，要用緊急轉向。



7) 跳越後不久你會在左手面看到一個森林，此時前方會有一個頗急的左彎。

8) 前圖所述的左轉急彎其實十分陰險，轉向過多的話隨時都會掉落山崖…

ROUND 6 PIPELINE CANYON

危險指數 ★★★★☆

這版中的最大問題就是那些錯綜複雜的水管，有時它們會擋着你的路，有時卻會是捷徑，以下為你全程介紹。



1) 開賽後轉右彎，有兩支鐵桿會擋着你的前路，要多加留意呀。



2) 再來是一個頗長的左彎，路上高低起伏，小心撞牆啊！



7) 跳越高台後到達圖中的山狹，要注意它中間高兩邊低的特殊地形。



8) 走過山狹，再跳過盡頭的高台後，然後會走一段彎路，最後右手面是懸崖。



3) 跳過高台後，轉過幾個彎位便會遇到這條長木，而這條長木是可以當作跳台用的。



4) 跳越一個高台後會有一段小彎路，沒甚麼特別之處，大家可準備下一次跳躍。



5) 切入角度很好，高度夠，落點亦夠大夠闊，接下來會遇上一段連續急彎。





8) 盡處是一個懸崖跳台，要快些按掣準備跳躍，一不小心又會發生不幸事故。



9) 最後一個懸崖比之前兩個懸崖跳台距離更遠，按×儲氣的時間要足才可跳越。

10) 終點！



3) 經過一小段路程便會到達第二個跳台，高度不夠，但可做出較為遠程的動作。



4) 右邊有懸崖，因為路面狹窄所以要靠左而行，同時要留意後上的對手爬頭。



5) 之後進入一個狹窄而彎曲的山狹，在此不要與人爭位，否則只會雙雙撞牆。

6) 跳台的高度只算中等，不要做過大的動作，落點空曠一片，十分安全。



9) 之後你會進入隧道，進去後不久你已經可以按實×掣儲氣準備在出口跳躍。



10) 落點四周都滿是樹木，還是做個簡單動作，留下足夠時間閃避比較好。



11) 穿越樹林後便是最後一跳了，請各位靠向左方，來一個超級勁跳吧！



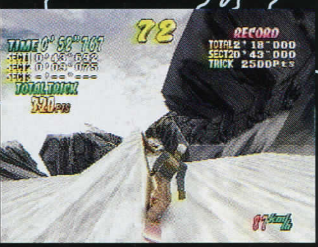
12) 終點！



3) 跳過一個高台後會到達圖中的右彎，速度太快的話很易撞水管。



4) 面前再有三支鐵桿擋路，穿越後將會是一個很高的跳台。



5) 如果沿圖中的水管滑過對面會到達甚麼地方呢，難道是一條捷徑？



6) 穿過一條窄而曲折的山狹路後，便會到達圖中的高台。



9) 別以這為懸崖很容易過，路上有會有兩條水管擋路，要小心地跳越它。



10) 水管將路左右分開了，右邊窄而高低不平，除了選左邊外，更可在水管上滑行！



11) 跳越一個高台後便會到達圖中的懸崖，由於路面很窄，所以必須貼左方而行。



12) 再滑過一少段彎路，最後從中間穿越這兩條水管，終點已經離你不遠了。

ROUND 7 FREEZING POINT

危險指數 ★★★★☆



ROUND 6至ROUND 7是唯一可以SAVE的地方，所以此關可說是第二階段比賽很重要的一版，最好在這版重複比賽，盡量爭取較高的名次。

1) 不要小看起點前的一小段彎路，一不小心就會連續不斷的撞向牆。

2) 當你左手面開始出現樹木時，即表示快將會有跳台，請即準備起跳。



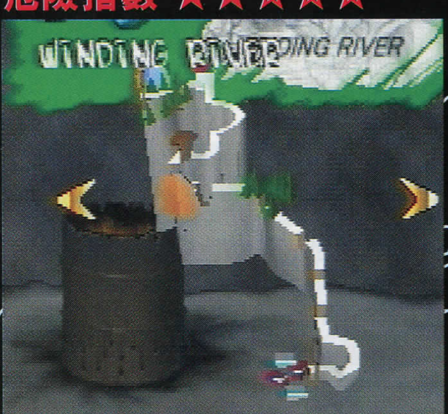
7) 在這懸崖靠左而行之餘，記着在最後回中，否則會在盡頭撞牆。



8) 之後會有右、左、右、左、右五個小彎、跳台和一段高速斜道。

ROUND 8 WINDING RIVER

危險指數 ★★☆☆☆




在最後的階段中，這一版說可是最容易爭分的賽道。它不但闊，而且急彎、跳台及懸崖位都不算多，可以大膽使用純速度形的ALPINE滑板。

1) 起點前有一個缺口，小心掉落。其後一段路也比較平穩，沒有甚麼大變化。

2) 平靜的路上，卻突然來一個右向急轉，而且有一株樹擋着前路，十分容易撞倒。



7) 出口是一個極高的跳台，可以自由做出各種高難度動作呢！



8) 跳越高台、經過一條大直路之後，會有一個轉左的懸崖急彎。

ROUND 9 SNOW RUINS

危險指數 ★★☆☆☆



這已經是基本賽道中最後的一條了，難度並未如想像中的高。而且來得這版的玩者相信也有一定水準，不要失手！一起取冠軍吧！



1) 起步不久便會遇到圖中的小彎位，分別有左、右兩個彎。



2) 圖中的大石會將路一分為二，左邊的路很窄，還右路會較為安全。



7) 到達對岸後亦不見得好過，因為連續三個(右左右)急彎正在等你！



8) 小心不要撞到建築物的兩條石柱，穿越它後是一個小跳台，要靠右跳。



3) 圖中的石群看似很難穿越，其實只需用第一塊石當跳台即可穿越。



4) 越過石群後左邊是十分危險的懸崖。記着要用緊急轉向，別掉下去！



5) 享受完急速右轉的滋味後，接下來是完全相反的左轉感覺。

6) 之後便會到達圖中的跳台，落點雖然很窄但沒有障礙物。



9) 獨木橋兩旁並沒有欄杆，方向不正便會馬上墜崖浪費時間。



10) 接下來經過一個左彎和一個右轉急彎後，最後便會出現一個跳台。



11) 經過圖中的懸崖後，之後還會有另一個方向相反的懸崖。

12) 通過這個欄柵便會到達終點，但不知何故對手很喜歡在這關頭爬頭。



3) 接着連串急彎之後，會有一大段懸崖歡迎你，而且路面斜左，十分危險。



4) 這個曲位極之危險，急轉右的左彎中突然出現缺口，真是「害死唔少人」。



5) 通過懸崖的彎位後，馬上會進入隧道，內裏彎位極多，請小心為上。



6) 進入隧道後是一個急彎，緊急轉向，按擊儲氣和跳躍動作都要掌握十足。



9) 這段路形同梯級狀，不要用×掣跳，順其自然地通過速度反而會更快。



10) 此懸崖距離不是很遠，但不用全力跳的話在對岸會「半天釣」。



11) 這個高台的落點完全偏右，如果在左邊起跳一定會撞牆！



12) 這是最後一個急彎了，成功後便是終點了！不要因心急而被人過頭啊！



3) 經過一個大右彎後，便會到達圖中的跳台，先不要做多餘的動作。



4) 到達對岸後馬上要進行一連串緊急回轉，請各位小心！



5) 彎位突然收窄後，不久便會遇到圖中的大石，兩旁的路分別不大，適隨尊便！



6) 遠距離跳台，如果剛才被大石撞倒，很容易會因為來不及儲氣而跳失。



9) 圖中的懸崖常常會令人產生失誤，經過連續數個急彎後，小心在盡處掉下去



10) 經過髮夾彎後便會見到圖中的大石，左方無路可走，唯有選右路才可通過。

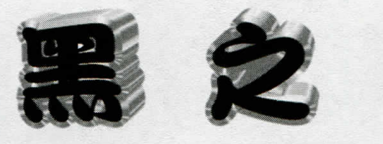


11) 最後彎路，比想像中更加難走。總共有左右左右左五個急彎，努力呀！



12) 越過此處的大跳台後，再經過一個缺口和小段直路後便會到達終點了。








黑之斷章

The Literary Fragment

撰文：FUKUDA

AVG
製造商：OZ CLUB
售價：6300日圓
備註：附送OMAKE CD
MEM
PlayStation

故事＋流程＝完全攻略・美國篇

遊戲簡短攻略流程

玩者只要根據以下流程表順序到各地方去，就能在最短時間內完成遊戲；<XXX>是代表遊戲中可輸入調查指令的地點，而×3則是進行3次該動作。

4月27日

<車內>畫面×1、建築物×2、建築物入口×1
<半艾卡>路易斯口×2、標口×3

4月28日

<涼崎房>涼崎口×2
<食堂>標口×1
<咲水房>明日香的配飾×1、明日香口×2、咲水口×3
<食堂>標口×5、明日香口×2
<圖書館>書架×1、仙迪口×1、仙迪配飾×1、仙迪口×2、右邊書架「洛加埃斯之書」×1、左邊書架「屍食教典義」×2、右邊書架「無名的書」×1、涼崎口×3
<廢教會>神父口×6
<半艾卡>標口×4、艾美口×3、標口×1
<涼崎房>涼崎口×3、房門×1
<咲水房>明日香口×1
<卡爾房>卡爾口×3、畫面×2
<路易斯口>路易斯口×3、路易斯眼×2、路易斯口×2
<食堂>標口×2
<咲水房>明日香口×1、床×3、窗×1、咲水口×2、咲水身體×1
<食堂>標口×1
<咲水房>涼崎口×3
<艾美房>艾美口×2、艾美胸×2、古拉古口×1、古拉古身體×1

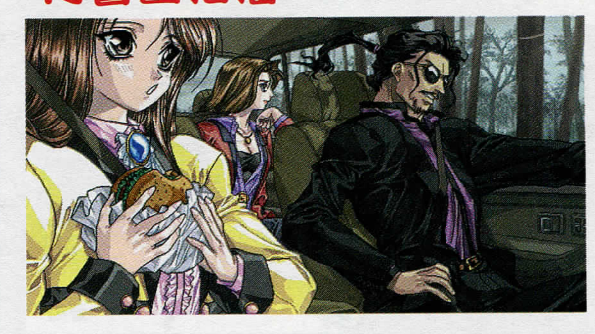
4月29日

<涼崎房>柏堅斯口×3
<咲水房>明日香口×2
<路易斯房>標口×3、大門×1
<食堂>標口×1、艾美口×2、標口×1
<廢教會>神父口×2
<圖書館>書架×1、仙迪口×3
<路易斯房>標口×1
<涼崎房>明日香口×2、明日香眼×3、明日香口×1、明日香身體×1、明日香口×1

4月30日

<路易斯房>標口×1
<地下室>畫面×1
<地下迷宮>卡爾口×1、卡爾眼×3、卡爾口×1
<地下聖堂>畫面×1、杜松口×3、書籍「黑之斷章」×2、杜松口×3、卡爾口×1、杜松口×2、涼崎口×1、涼崎面×1、涼崎手×1、涼崎香煙×1、涼崎口×2

再會舊拍檔



三日後，涼崎、草薙、明日香和咲水遙一起出發到美國去，雖然魅奈已承擔所有的罪行，可是實際上他們是不容許離開日本的，幸好魅奈臨死前已替涼崎準備好各人的偽造護照、機票和有關文件等，這樣他們才可到達美國去拯救希（雖然是偷渡出國）。從波士頓落機後涼崎在波特蘭租了一架車，向着位於北面45公里外河堤街附近的地獄半艾卡進發，途中涼崎從零碎的記憶裏回想起自己失去了戀人與及明日香雙親死亡的事，不久眾人便到達目的地，進入後在大堂的美式酒吧遇到手持着威士忌酒壺的老伯，當他看到涼崎等人後便叫這裏的主人過來，不久一名穿着圍裙的壯漢出現，相認下原來他就是當年涼崎在美國時的舊

拍擋標[ビル]。標原本是報紙DAILY BANKS的駐波士頓記者，一次偶然的機會下遇到涼崎，結果二人成為拍擋，奇怪的是標和涼崎一樣同樣在六年前失去記憶，當涼崎把在日本所發生的事告訴標時，估計這可能和六年前的事牽上關係。到了晚上，標說曾聽聞過最近有兩名日本人在這裏出現，非常擔心希的咲水因過度疲勞而有點發燒，於是標連忙替他們分配房間，明日香和咲水與及涼崎和草薙分別住在兩間房內。

圖書館内的發現



翌朝，草薙和涼崎一早便醒來，涼崎深信若杜松是對希不利的話早就將她殺掉了，因此直到比魯廷之夜來臨前杜松是不會傷害希的，只是到底比魯廷之夜的真義是甚麼呢？所以現在需要做的便是調查杜松和希的所在之處、比魯廷之夜的意義和涼崎過去所遭遇的事。涼崎、草薙和明日香一起到食堂去進食，吃過一頓豐富的早餐後涼崎和標傾談過去的事，自從發生了六年前的慘劇後涼崎因害怕回憶起這些事情，於是在經過兩年的康復療程後馬上返回日本，至於標則購下地獄半艾卡的業權來經營旅店，他對過往曾任記者工作之事並無記憶，此外還提及在六年前事件中負責調查的保安官柏堅斯[パーキンス]。在準備出發之際咲水說要跟着眾人一起行動，涼崎勸她不要強行活動，在未能找到杜松和希的所在之處前他們還能應付得來的，她想想後亦感到有理，於是對草薙説她自己無需太過擔心，草薙連忙答「是」[はい]，跟着涼崎便決定先到圖書館去。

到達圖書館後，明日香發現雖然已到了關門時間，可是入口的門並沒有被鎖上，於是潛入圖書館內的特別閱覽室去看看。在特別閱覽室中涼崎發現這兒所收藏的書本實在多得緊要，當瀏覽着書架上的書本時一名女性圖書館管理員出現，她的名字叫仙迪[シンディ・デ・ラ・ポーア]，而她身上的藍寶石配飾和明日香的非常相似。仙迪的觀察力相當厲害，單從涼崎和明日香與草薙的言談已知道他們的名字，接着她說這裏收藏了不少記載了古代文化和知識的書籍，而且還有報紙DAILY BANKS每天的微型菲林記錄與及關於比魯廷之夜的資料，她告訴涼崎在比魯廷中好像是會進行一些魔法儀式的。為有效率地搜集資料，涼崎決定由明日香負責翻查半艾卡的過去，草薙去找有關比魯廷的事，至於他自己則觀看舊報紙的微型菲林。在書海裏草薙找到不少題材有所關連的書籍，其中有三本則是最為重要的，分別是洛加埃斯之書[ロガエスの書]、屍食教典義和一本無名的書，從書中內容得知比魯廷之夜的儀式會在前一晚舉行，即是說草薙他們所剩下的時間已經無多。跟着草薙和涼崎等人會合，草薙説回想起當日杜松的話，推斷他相信魔術是實際存在的，而明日香則表示半艾卡亭曾被稱為「哈拔之館」是因為一位名叫哈拔．韋斯的人在1940年左右到過此地，雖然涼崎和明日香是一起翻看舊資料，可是她卻隱瞞了關於涼崎的過去。

六年前涼崎受到大學的委托將在各地講學途中失縱的柏木教授夫婦尋回，他與標和羅娜到達柏木夫婦最後出現的半艾卡亭附近地區，那時為六年前的四月三十日。當涼崎和標向柏堅斯報案時到達現場的警察發現失去意識的二人，而羅娜則不知所縱，柏木教授夫婦的屍體被發現時各種證供都對涼崎、標和羅娜三人不利，直指他們為共犯，而涼崎和標在事件發生後更失去了事發前後的記憶。至於羅娜則被認為已獨個兒逃亡了，不過後來警方憑她的血跡終於找到其屍體，很奇怪雖然死了可是她所流的血卻少得很，和三浦在日本被殺時的情形相近，而特別的是在現場發現的血漬中包含有羅娜的細胞。同時失去愛人與記憶的涼崎受到異常巨大的衝擊，導致產生輕度人格分裂的多重人格症，而雖然他殺害柏木教授夫婦和羅娜的嫌疑很大，可是因證據不足而被送到州立霍馬斯精神醫療中心，至於標則同因證據不足被釋放。涼崎飽受殺死愛侶與無辜之柏木夫婦的疑惑，經過兩年囚禁後返回日本的他決定將明日香當作養女以作贖罪。就在這時，圖書館內的涼崎隱約記起在六年前他是曾經遇見過杜松的，尤其是那個洋洋得意的笑容，結果當他聯想起於六年前那個晚上的事時，就知道杜松為何那麼清楚自己的過去，為阻止他的野心涼崎於是在仙迪的送行下乘車到教會去。

關連生與死的祭典

涼崎等人駕車到教會去，這間四圍被墳場所包圍的教會是涼崎與標在六年前被發現的地方，途中涼崎覺得那圖書管理員仙迪很有可疑，事關她説從眾人的言談中得道涼崎名字是叫「聰」，可是草薙和明日香平時卻只會直接叫他做「涼崎」的。當車子逐漸到達教會時，一些聲響從車窗外傳來，好像是一把雄壯的男性聲音，原來在教會旁邊的教壇有一名年輕的黑人神父正滿腔激昂地向教徒們演說。「哈利路也！」連綿不絕的歌頌言辭令教徒們非常雀躍，他們泛着淚光唱出讚美上主的歌，老人們拼命地要摸到神父，陷入近乎瘋狂的地步。當讚美歌頌完結後教徒們紛紛離去，這時那名黑人神父慢慢走過來，涼崎道出此行來意是為了比魯廷的事，神父於是帶領他們進入教會內部詳談。在裝嚴的教堂裏黑人神父和涼崎等人先互相介紹，得知來了這裏兩個月的他其名字是叫米高．麥西里安[マイカル・マクシミリアン]，他先説有關祭術和各種社會問題的事，接着涼崎便詢問他比魯廷之夜的意義，神父答道比魯廷之夜是歐洲古代之凱爾特族特洛依教的祭典儀式，特洛依教信奉靈魂不滅、輪迴轉生、自然與死神等概念，而比魯廷祭則本來是凱爾特族之神派雷努斯重要的火祭。古羅馬時代起在五月時當身穿喪服的死人對着月亮就能重生，在天主教五月時則是聖母瑪莉亞的祈禱之月，而比魯廷這詞語本身亦帶有「光輝之火」的意思，因此在這些破壞與重生火炎的象徵中五月可算是「死而復生」的月份。至於比魯廷祭是在五月一日之前夜而並非五月，是因為它所使用的是舊曆，附加一點在古羅馬曆中是合共有三個五月的，分別代表生、成長和死，因此最適合關連着生死魔術之比魯廷祭。十分鐘過後，涼崎等人從教堂離開返回半艾卡去，途中他到神父所說過的話感到有點懷疑，因為對基督教而言存在的神只得一個，供奉其他神的都會被視為邪教，可是神父卻提及過「眾神」這字眼，再加上教會是位於六年前涼崎與標出事的所在之處，這點令他相當迷惑……

斷章之迷

在半艾卡的大廳裏涼崎等人被廚房傳來的食物香味所吸引，這時標走出來迎接他們，標說咲水留在房裏休息，飽受感冒與精神的困擾這又難怪她會病倒，接着涼崎對標説今天又再回復一些記憶，並且問他記不記得關於一名男子（指杜松）的事，正當標要説出時他突然腳步不穩，原來他和涼崎一樣在回憶時

會出現劇烈頭痛——很奇怪，涼崎和標同時於六年前失憶，回想時同樣亦會頭痛，這真的是巧合嗎……標對涼崎說不知道那男子的事，只記得曾看過一些強光，跟着他說時間已所餘無幾要盡快將冬川希拯救，因此要作好明天出發的準備。後來有一對美籍男女住客從二樓行到大廳，他們向涼崎等人作自我介紹，分別叫艾美．麥度高[エイミ・マクドゥガル]和古拉古．雅舒頓[クラーク・アシュトン]，艾美好像對涼崎相當有好感，這令她身旁的古拉古與及明日香有點不滿，最後她在古拉古的強烈要求下離開半艾卡旅店應約赴會，臨行前她還送了一個飛吻給涼崎，氣得明日香七孔生煙。當他倆離開後標將住在這裏四名住客的資料簡單地講給涼崎知，除了身為學生與在東面酒吧工作的艾美和古拉古外，還有昨晚碰過面的愛酒老人路易斯．維德克[ルイス・ウェルダイク]與及一名由德國來的闊焯地質研究學者卡爾．艾希曼[カール・アイヒマン]。

說畢他們便和先前跟着艾美二人下來的咲水一起進餐，期間涼崎將有關比魯廷之夜的事告訴她，咲水聽後顯得相當冷靜，說目前可以做的只有賭賭運氣。在晚飯過後回房的涼崎說距離比魯廷之夜只剩兩日，可是仍未找到杜松和希的縱跡，草薙懇求涼崎能盡快回復記憶，接着草薙向涼崎問及黑之斷章的事，涼崎聽後保持沉默達兩分鐘，最終他還是開口說出來。原來於六年前委托涼崎去尋找明日香雙親是位於麻省以神秘學著名的米斯卡尼克大學，即是那間杜松與圖書管理員仙迪所提及過的大學，雖然表面上是去找尋柏木夫婦，但實際上卻是去秘密調查有關黑之斷章的事，事關當時柏木夫婦在這地區將發現黑之斷章的消息向大學報告後就失去聯絡。米斯卡尼克大學收藏了許多關於魔術系的稀有書籍，其中一本便是由狂詩人鴨都．艾哈撒所記錄的禁斷魔導書死靈秘法，其阿拉伯文原題「夜之音」代表着惡靈所唸頌的聲音，因此這本書的內容相當豐，而整套死靈秘法每個內容種類均有三十多章。由於內容過於殘酷和違反道德，因此曾被教會數次以焚書令或停止出版來作處分，幾歷過數次禁書後書中內容難免會有所缺漏，可是有些重要部份卻被撕下來流傳到外間，這些外流了的部份就被稱為斷章或別冊死靈秘法，而黑之斷章就是由死靈秘法裏的幻之章第十四章所構成的，亦即是米斯卡尼克大學裏保管之死靈秘法所遺失的一章。這個死靈秘法的貴重部份黑之斷章、六年前柏木夫婦與羅娜的死亡事件、深知這事之杜松利明的不可解釋行為、可使用高級魔術的比魯廷之夜……

和住客們促膝詳談



一會兒後，涼崎與草薙二人便到地獄半艾卡內各房間去找住客們交談，首先在上層不知道咲水是同性戀者的明日香非常擔心她的情況，當然能解開她愁困的最佳方法就是將希從杜松的手中救回。接着他們便到旁邊卡爾．阿杜夫．艾希曼這名學者的房間，就在敲門之際房門於同一時間打開了，這時來自德國的卡爾邀請涼崎進入房內，他問涼崎調查半艾卡的過去到底是為了甚麼，涼崎反問同為調查這裏歷史的卡爾竟然會問這種有趣的問題，結果卡爾向涼崎說出自己對文明遷移方向的看法。以美洲大陸為例南美的印加帝國或中美的瑪雅文明，其發源地普遍都被認為是在南端，原因是各文明發源地通常都是位於氣候溫暖較適合人類居住的地區，可是當時間流逝北方的文明發展往往會比南方為快，這是因為生活環境較差的北方被迫需要尋求如暖爐和保存食物等技術來過活。後來他說在緬因州裏發現有非常古舊的遺跡，到這裏來的目的便是調查這兒之歷史以確認有關文明的存在，不過尚未有任何頭緒，至於美國這片建國只有二百年的土地實在有點不可思議，事關領土內所埋藏的古代遺跡已超過了一萬年歷史了，可是涼崎和草薙卻表示並非太過令人吃驚，原因是這兒街尾發現有環狀石堆，經由還未確認的放射炭物質測試估計它存在已經有二萬二千年，算是世界上最古舊級的遺跡構造物，但以當時人類的技術又怎能製造出這種巨石建築物呢？比較起於公元前一萬年製成的英國著名梳士巴利環狀石堆，還要古舊的緬因州石堆確是有點不可思議，涼崎相信它應是一般的星座觀測裝置或是特洛依教的祭儀場，卡爾亦表同意說環狀石堆的排列方式很有天文學的意義，實際上除了英國的梳士巴利石陣外，各環狀石堆多數都是呈代表着惑星軌道的正圓形或橢圓形的，而這裏外圍的環狀石堆則較接近法國加爾納克被認定為咒術配置的列石群，因此他相信這處是一個祭儀場。跟着聽到祭儀二字便聯想現起比魯廷祭的涼崎連忙問特洛依僧人是否曾到過美國，卡爾道於二萬年前明顯是沒有特洛依僧的存在，應該當時有人發明了這種祭祠技術，直到後來它重現於世上，而卡爾在預祝涼崎調查順利有所發現後便送他倆離去。

五十年前的喪屍事件



離開房間後，涼崎對草薙說這名卡爾只是比他們早來兩個星期，形跡好像有點可疑，可是看來卻與杜松並沒有關係。接着他們便到同樣住在三樓那名嗜酒如命的老伯路易斯．維德克的房間，敲門一會卻沒有人應門，在轉身離去時路易斯老伯終於打開門讓二人進入，發現他房內的傢具相當簡陋，路易斯告知這原來全都是標的一點心意，對於年事已高又無親無故的老人來說標可算相當關心他了，跟着涼崎將帶來的六罐裝啤酒放進雪櫃內，老伯面上頓時流露出相當感激的笑容。喝了口啤酒房內三人開始傾談起來，由電視深夜劇場到現今美國的不景氣、紐約洋基隊的練習與及路易斯自己過往的聲望等等，無所不談，當氣氛達至非常融洽時涼崎便引導老伯講出過往所發生的事，路易斯說自從1978年維比拿鐵礦場的爆炸事件喪妻後他便終日酗酒，和街中朋友們閒話家常，而這裏除了那些超越人類所想像的事外便相當平靜。

涼崎感到老伯欲言又止，從其猶如死去的三浦那般的眼神看出他把一些事情隱瞞了，結果在追問下他終於和盤托出。在1943年第二次世界大戰那時他只是一名十一歲的小孩，由於戰時氣氛的關係所以小孩們通常都進行戰爭遊戲，身懷美國敵人的意大利之血統老伯因而扮演敵軍，而那時住在他隔鄰有一個較他年長十年叫做傑克的人經常和他玩。充滿正義感的傑克後來加入軍隊為國家效力，可是在對德國的戰鬥中被近距離嚴重炸傷，因而送回家鄉去醫治，醫生無奈地說他只剩下三日命，在路易斯探望傑克的傷勢後第二天他突然失去縱影，院方向其家人說傑克已經死掉來掩飾責任。後來路易斯再次出現，不過卻完全變成另一個人似的，無論是住在附近的人或被飼養的牛和馬等均一律被他殺害，斬其首飲其血……結果區內眾多狩獵者將他包圍起來，在企圖襲擊路易斯之前將他射殺，最特別是站在他眼前死掉的傑克其腹部、頭部以至全身各部份都被射中，連同貫體而出的傑克被太約有六百多發子彈，他的身體還傳來陣陣肉類腐壞的惡臭。區內老一輩的

人都覺得傑克的死相當壯烈，但是他的伙伴認為他是因為精神錯亂才會如此，至於路易斯則感到他的死並不壯烈只是有點奇妙，跟着他告訴涼崎這是他首次向人提及此事，跟着問他是否六年前那事件裏的關連人物，涼崎大驚，路易斯道這區的居民因對外內者沒有興趣，所以從不提及那次死掉日本人的事。後來他講出一件很重要的事——當年他被傑克襲擊的地方，就是在這間大屋後方的森林內……當涼崎二人離開路易斯的房間後，他向準備離開上班去的路易斯問及傑克在臨死前所說的話，沉默良久後老伯終於將它說出來。「……地獄……的確是這樣說的……」這個「地獄」和地獄半艾卡有關係的嗎？

酒醉之夜



由於同住在二樓的古拉古與艾美一起離開半艾卡赴約，涼崎於是到食堂去找正在抹乾杯子的標閒談一番，當涼崎點起香煙時標留意到他手中所拿着的ZIPPO打火機，草薙告之這是兩年前由明日香所贈送的生日禮物，標聽後頓時對涼崎說雖然失去了羅娜但明日香已能令他傷創的心靈得到填補，此時涼崎連忙解釋他視明日香如同自己親妹妹一樣，為免被追問下去涼崎說畢後便馬上拉住草薙走。接着二人再到明日香和咲水遙的房間，涼崎對出來應門的明日香說要向和咲水單對單講及關於黑之斷章的事，雖然她非常不願意可是仍要聽從涼崎的說話，於是明日香便和草薙先行離開到標的房間稍作迴避，這時看過明日香所睡的床幾眼的涼崎走到窗邊，由窗向外望果然發現屋的後方是有一個森林，同時看見隔壁房的咲水，涼崎於是走去和她談論各種事情，包括仍找不到杜松與希縱影的事、失去了戀人羅娜的事、所知道關於杜松的事和黑之斷章與米斯卡尼克大學的事等。後來當涼崎說要在比魯廷之夜的儀式進行前將被擄走的希救回時，咲水不斷震着肩地飲泣起來，就在涼崎用手摟着她的肩膊安撫她時她突然把頭挨近涼崎的胸口，問他為何為了要拯救希而連自己的安全都置諸不顧，接着當涼崎逗咲水回復笑容時她緊緊地抱住了他，經過一輪思想鬥爭後腦海浮現出明日香樣子的涼崎將咲水推開了，雖然咲水被拒絕了可是二人並非感到十分尷尬，就在這時房外傳來了敲門聲……另一方面，草薙與明日香先到食堂去，可是仍未見涼崎和咲水到來，標見狀不識相地說草薙和明日香真匹配哩，氣得她立刻將餐桌上的酒喝掉，跟着她和標二人便不斷說有關涼崎的事，標甚至連羅娜的事也告知明日香。他倆不斷將各種酒灌進胃裏直至醉酒倒地為止，由於標實在太重草薙唯有把他留在酒吧內，至於明日香草薙則幾經辛苦才能背着她撐到三樓，就在敲門時他感到身後有人經過，轉身看原來是一名金髮男子剛剛離開，由於不會是古拉古因此相信應該是卡爾，那他又為何要說需要早點休息？草薙並沒有理會他，先把醉酒如泥的明日香抱入房進到床上，接着草薙告訴涼崎他將標獨個兒留在酒吧裏，需要二人合力才能將他抬回房間，咲水表示明日香有她照顧便可，結果涼崎和草薙離開後先將標抬到其房間，跟着便返回房間休息，以迎接明天的調查工作。

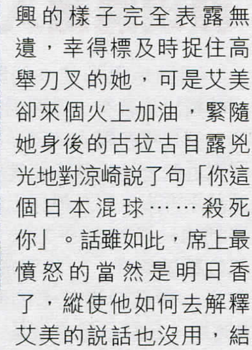
深夜時份，涼崎被突如其來的敲門聲吵醒，他向來訪者說房門並沒有上鎖可隨便進入，這時打扮性感的艾美步入房內說因受不住古拉古的嘮叨而到這兒暫避，艾美告訴涼崎希望他能護送自己回房，當到達後她又邀請涼崎進內喝杯茶才走，身為一名紳士的涼崎並沒有拒絕她的要求。她將咖啡端給涼崎後便坐在他的身旁，帶點汗水的身體不斷靠近令涼崎回想起已不在人世的羅娜，此時艾美跳進床上引誘涼崎，涼崎仔細考慮後若被明日香知道的話便不得了，結果還是拒絕了她[当然のごとく断る]，後來她一再要求涼崎留下來，當他想到明日香的事時[明日香が……]只有選擇推卻其好意，可是她撩人的體態令到涼崎有點心猿意馬，就在這時一身軍人打扮的古拉古走入房內，涼崎見狀於是馬上藉詞離開，至於他倆到底會如何吵架則不關他的事。

整理遺物

草薙被睡夢中冬川希的呼叫聲所吵醒，與此同時房外傳來敲門聲，發現原來是和涼崎沒見面六年的保安官柏堅斯·吉遜，他告知路易斯老伯因心臟衰竭而死在酒吧內的廁所裏，由證人口供得知他臨死前是在不斷說着「地獄越來越近了！地獄越來越近了！」。涼崎從柏堅斯的眼神中看出他認為自己是帶來災禍的罪魁禍首，於是連忙說雖曾與老伯談話可是並沒有任何關係，不過帶着諷刺語氣的柏堅斯卻對涼崎相當懷疑，結果在他臨離開時不斷強調希望能盡快回復這區的平靜，而比起六年前發生在五月祭的那件事今天已是四月廿九日了……在接二連三的暗示下涼崎目送柏堅斯乘坐巡邏車離去，這時他對草薙說不如先到食堂去看看，不過在食堂內只發現飄散着食物的香味並不見有任何人影，他們便返回三樓去找明日香，敲門後沒有人應門涼崎於是自行進入房內，結果看到剛睡醒身上只穿着睡衣上半截的明日香，與此同時已準備好出發的咲水遙亦出現，明日香叫涼崎等人先到食堂去，她更換衣服流洗過後便會跟着來。跟着眾人便到同一層路易斯老伯的房間去，發現標正在整理老伯房內的遺物，他說路易斯除收藏了不值錢的物品外就沒有其他財產，若然找到一些有用的就會捐贈給教會，而當涼崎提到需要到教會找神父商量關於殮葬的事時，標道老伯生前曾提及過不大喜歡美國人普遍採用的土葬，希望能由在附近開設殯儀館的格蘭進行火葬，路易斯雖然頗為貧困可是仍留下一筆用來金錢替自己殮葬。就在涼崎離開房間時他發現書架上放置了一枚聖章與及一本頗為殘舊的聖經，令人感到很奇怪的是既然不想進行任何葬禮儀式那老伯應該不會是教徒吧，可是這枚聖章與聖經究竟代表着甚麼？

涼崎等人分別到過古拉古和艾美的房間，發覺他倆都不在房內，於是便到食堂去進餐。食堂內有涼崎、草薙、標、明日香和咲水合共五人，在用餐時各人所講的話題都離不開路易斯老伯、柏堅斯保安官、教會和由昨天引伸有關圖書館的情報等，彷如交換情報那樣，涼崎說明天是最後機會，為了找到杜松和希的下落他必定要在今日回復記憶及收集情報。這時如同昨晚一樣古拉古追着艾美沿着樓梯行到食堂，涼崎望向古拉古發現他的樣子猶如看見死敵，接着艾美走近涼崎在他的耳聲輕輕細語，明日香和古拉古頓時露出不高興的表情。當艾美向涼崎說「這邊的『那個』是否有問題」時聽在耳裏的明日香產生極大反應，其不高興的樣子完全表露無遺，幸得標及時捉住高舉刀叉的她，可是艾美卻來個火上加油，緊隨她身後的古拉古目露兇光地對涼崎說了句「你這個日本混球……殺死你」。話雖如此，席上最憤怒的當然是明日香了，縱使他如何去解釋艾美的說話也沒用，結





局是涼崎被她拳如雨下的攻擊打至無力反擊，就連無辜的草薙也被牽連在內，看得旁邊的咲水和標笑得嘴也合不攏來。

地獄半艾卡的過去

午餐過後，涼崎、草薙、明日香和咲水出發去搜集情報，首先決定到廢教會去找米高神父。和昨天一樣，在教會旁邊的教壇神父引導着信徒聲撕力竭地唱出讚美歌，及後在信徒離開時神父示意帶領各人進入溫度與濕度較高的教堂內部，涼崎告訴他路易斯老伯在今早已經死掉，神父說他早就知道老伯是不希望土葬的，雖然土葬已被當為習慣不過它確是有其優點的，以文化傳統來說像吸血鬼德古拉或科學怪人等怪物皆擁有死而復生之特性的。後來他問涼崎等人是否要趕着到圖書館去，事關時間和人命是無法用金錢購買的，涼崎心想他理應是不知道希被捉走之事的，那又為何會這樣說的呢？眾人離開教會後便往另一目的地圖書館去，穿過漆黑兼迷路似的通道後到達了特別閱覽室，不久後遇到女圖書管理員仙迪，涼崎將咲水介紹給她認識後便開始進行半艾卡的過去、這個區的過去與及比魯廷之夜等事的調查。

據知當半艾卡亭還是被當作普通屋舍來使用時，最後的持有者為哈拔．韋斯，亦即是這間屋舊名「韋斯瘋狂研究所」之來源的男子，他是麻省米斯卡尼克大學醫學部的優異畢業生，在第一次世界大戰時以軍醫的身份參軍，數年後他返回本土去並居住在波士頓，不久之後失去縱影。雖然他在醫學院裏取得優異成績，可是教授們均不願意提起他，原因是和他的不人道醫學想法有關——死而復生。就這個原因當大學有關方面發現這個問題時，馬上下令終止其研究，雖然如此不過仍可想像他會繼續進行這種研究，結果在波士頓的周圍經常發生屍體消失事件，至於他則在1939年第二次世界大戰爆發時再度出現，他購入了當時經常被傳為鬼屋的大屋來居住，由於屋內只得這名古怪年老醫學者與及一位助手，因此小孩們稱呼這間屋為韋斯瘋狂研究所，即是後來的地獄半艾卡，直至1950年一名擅自闖入這大屋的小孩發現韋斯博士因心臟衰竭死在屋內，至於其助手則不知所縱。一會兒後，仙迪將當時米斯卡尼克大學的相簿拿出來，讓他們看看韋斯博士的樣子到底是怎樣，從相片所看雖然是黑白不過也能看出他是一名金髮男子，而回想起路易斯老伯所說過的話涼崎認為由於時間上的吻合，傑克的喪屍化與韋斯相信是有很大關連的，就在眾人有所疑惑之際咲水突然驚叫，原來在相中韋斯身旁男子是和杜松非常相似的，難道遠在1904年杜松就已經身處美國？這一點令涼崎感到死而復生——不死身更有可能性存在………後來涼崎問仙迪知不知道關於死靈秘法的事，她說只知道黑之斷章是死靈秘法的第十四章，用來替死去的人復活，而同住在半艾卡的德國人卡爾則早於一星期前來過這裏翻查關於黑之斷章的事，咲水問道杜松又為何要捉走希，此時涼崎突然想起要完成這個祭典的必要媒體可能是「處女之血」！

發現隱藏入口

回到地獄半艾卡的門前，涼崎指出這裏有一件事相當奇怪的，就是標在購入地獄半艾卡連同附近的土地時其面積實際上為四萬平方米，可是他付出金錢所買到的只是2200平方米，若將單位轉換成坪，一坪等於3.3平方米，即是說半艾卡的面積是666坪，在默示錄中這是「獸之數字」，不吉之數……進入大屋後在食堂內找不到一個人，就連標也失去縱影，寧靜得有點可怕，而在屋內到處搜尋後發現古拉古、艾美和卡爾均不在，結果在路易斯老伯的房裏找到彷彿有驚人發現的標，他說在整理老伯的私人物件時頭部突然產生劇痛，頓時回復了六年前所失去的記憶，原來這間房就是那次事件的開端，就在這時他跑到房的西面將地板拉開，頓時露出一條地下樓梯，解開了為何一直以來在這間屋內找不到地下室之謎（正常來說在美國一般房屋都是有地下室的），同時喚起了涼崎有關已死去的戀人羅娜的記憶。就在想得入神時，明日香的叫聲將他帶返現實，可是涼崎卻掛着痛苦的表情失去知覺躺在地板上。

當涼崎醒來時，發現明日香站在其身旁，她告知眾人為了明早出發進入地下室因而提早休息，事關經過一日的行動如強行夜闖地下室則如同自殺，因此標和咲水留在自己的房間，至於草薙則於明日香的房裏。另外古拉古與艾美依然下落不明，好像已驚動到柏堅斯保安官了，至於卡爾方面則更奇怪，標致電到柏林大學去竟得知他們並沒有一名叫卡爾．艾希曼的學生或教授，哪他的真正身份又到底是何人？就在明日香說出明天一起出發的事時，涼崎立即以情況危險阻止她同行，她反問為何不准她去，結果涼崎將羅娜與及她的雙親死在地下室的事陳述出來，明日香說即使是他們的死她亦不會憎恨涼崎，跟着涼崎將泣不成聲的明日香摟在懷裏……「我很……我很喜歡哥哥……六年前殺死我雙親與羅娜的兇手是杜松嗎？絕對不會放過他的！」在這一刻，涼崎和明日香已禁不住自己的情緒熱烈地擁吻起來……

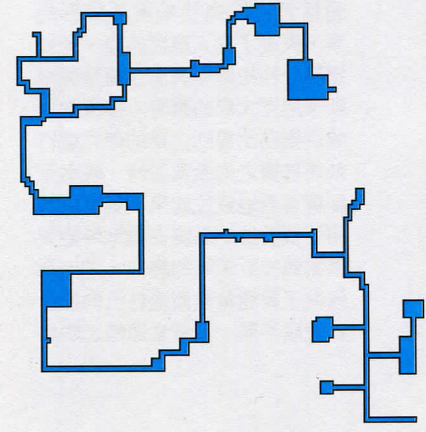


失縱者的去向



到了第二朝，大家醒來後便到食堂開會，接着到街上購買進入迷宮探險用的各種必需品如手電筒、繩索、食物和指南針等，然後回屋隨便吃點東西準備出發。當到達九時各人在路易斯老伯的房間集合，標、草薙和涼崎皆帶備大型手電筒和油燈以作照明，這時涼崎說回想起六年前的事只要通過地下洞窟就能到達一個祭壇，估計杜松和希應該在那裏，接着明日香問道究竟有沒有帶同武器前往，涼崎說只要有標在便可，這時有一些記憶在涼崎和標的腦海掠過，而標同時發現地板上有人在最近到過的痕跡，雖然不知道是否杜松與希不過總有一絲希望，說畢便以涼崎、明日香、草薙、咲水和標的順序慢慢爬進地下迷宮。（先提醒一點，由於在地下迷宮是不會GAME OVER的，因此各位可自行嘗試通過迷宮，而當玩者移動至迷宮內的特定位置就會有不影響劇情的對話出現）

經過一輪蜿蜒曲折的地下通道後，涼崎等人終於到達地下迷宮較深入的部份，其中明日香與咲水體力消耗得很快，涼崎於是叫停先行休息一下，標利用小杯將帶來的水裝着喝，咲水沒精打采地嘆氣着，至於明日香則從胸袋裏的手錶得知現在已是五時了，即是說他們在迷宮內已逗留有約七個小時，這時她發現腳跟下好像踢到甚麼似的，看清楚點發現原來是一個被八爪魚所包圍的嬰孩石像。他們都被石像的怪異樣子弄至有點不安，可是替涼崎進行精神治療的草薙卻不是這樣想，他記起涼崎提及過曾在夢中見過這款石像，在西洋心理學中八爪魚是代表渴望逃離母性的象徵，憑此可推斷涼崎因失去戀人而產生出這種夢境，不過眼前的境像看來已推翻了這種假設——他確實曾到過這兒的。正當草薙想得入神時，他被已行得老遠



的涼崎叫醒，眾人向前移動一百米後重遇他，並且在一道有被修補痕跡牆壁的附近發現艾美的屍體，除了在周圍散佈了灰褐色的肌肉組織外她的頭蓋還被割開了。

犧牲



此時標與涼崎均對眼前的一扇門感到熟悉，因為這是當年他倆的決戰場地、明日香雙親死去的地方、與及現草在薙和咲水要拯救冬川希的地方，就在這時一度失縱的卡爾出現在眾人面前，他說雖然目標不一樣可是大家的目的地卻是相同的，至於艾美則不是他殺，而是藏在門暗角處的「那個人」所幹的，抬頭一望發現原來是面無表情、目光猙獰的古拉古。卡爾說古拉古現在就像守衛那樣看着門口以襲擊所有外來入侵者，雖然看起來像失去了知能，可是已能足以滿足卡爾的不死軍團計劃……這時標連忙叫卡爾向古拉古開鎗，不過卡爾冷冷地搖着頭並指着地面上的空彈匣，看清楚原來古拉古的額上已滿是彈孔，頓時回想起路易斯老伯所提及被子彈射中仍能活動的人。卡爾對涼崎等人說自己尚有很多時間，只是他們已時間無多，還是趕快找人犧牲擋住那頭喪屍，就在無計可施之際標開口說倒不如賭一鋪衝入門內，縱使他是怪物那般最多亦只能攻擊其中一人，卡爾立時表示並不會加以援手，涼崎說由他、草薙、標和卡爾闖入去，並叫明日香與咲水回去找保安官求援，可是她倆堅決拒絕，結果決定五人順序走入房間。起初涼崎、草薙和標順利避開敵人的視線，就在明日香移動時喪屍化的古拉古突然撲向她，標見狀便立刻走上前擋住古拉古讓她逃脫，標拔出求生刀刺向古拉古頭顱的同時被他咬住肩膀，他喝向猶疑不決的涼崎等人叫他們趕快進入房內，當最後入房的卡爾把門關上之際只聽見房外傳來陣陣撞擊聲，最後只見身負重傷的標舉起姆指，對涼崎說要收拾羅娜的記憶重新接受明日香，另外對草薙說要將希救回，說畢便倒地不起……

最後之死門



「比起我預想還要早來到！歡迎你們！」涼崎穿過房門後進入了地下聖堂，發現身穿白袍的杜松正在祭壇上狂笑着，而他身後被吊着的便是冬川希。杜松向涼崎再三強調他在六年前為了找尋柏木夫婦和黑之斷章，除殺害了自己的所愛與柏木夫婦外更令標喪失記憶，為逃避罪孽因而將明日香收作養女以作補償。跟着他提到操作人類思想行為的拿葛特手抄本，他利用暗戀着涼崎的瀨美將兩枚毒藥交給她後說「這是涼崎給你的藥，因此你要服下，這樣你們就會變成白雪公主和王子了」，至於希方面他說並非要殺害她而將她擄走，實際上是為了完成永遠的「家族之輪」才這樣做的。接着杜松道出兩年前所發生的事，原來當時冬川夫婦亦像六年前柏木夫婦那樣為追查韋斯博士的事而到訪半艾卡，卻被韋斯博士的日本人助手「杜松」捉走並更換了其身體——韋斯本是不死身，可是肉身卻會自然老死，而使用日本人身體復活的機率是較高的，所以他將自己轉換到助手的身體以延續生命，直至六年前他本應已換到柏木教授的身體，可是被羅娜與涼崎等人加以阻撓因而失敗。苦等四年杜松終有機會找到另一名日本人冬川正史的身體，不過在轉換身體時卻發生了錯誤，以致韋斯、杜松與冬川的思想及人格混在一起，就在冬川希被眼前「父親」所說的話弄得迷糊不清時在祭壇的陰暗角落出現了一條人影，竟然是她那已喪屍化的母親冬川亞希子。雖然杜松說亞希子是他所殺，不過擁有共同目標的韋斯和冬川正史已將她復活過來。

此時卡爾終於打破沉默，他對杜松所幹的事完全感到讚嘆，原來他的真正身份乃新設國家社會主義德意志勞動者黨（即是新納粹組織）的特殊情報將校，到來是為了向杜松求教有關死而復生的技術，以替其精神領袖希特拉復活，同時利用喪屍製造法建立不死軍團來統治全球，可是杜松卻說死者腦部若受到撞擊便無法達成完全復活之目的，再者他對納粹黨全沒興趣，如果希特拉真的復活那麼世界就必定會陷入水深火熱的境況。卡爾見杜松不肯合作，唯有拔出手鎗訴諸武力，他道杜松捉走希是為了達成「母子融合」的目的，原來杜松「家族之輪」的說法是將亞希子和希合為一體！聽命於他的亞希子快速撲過去襲擊卡爾，頓時將他轟至飛開鎗也掉到老遠，雖受過訓練可是他的左手仍被傷至流血遍地，而上前幫忙的涼崎和草薙亦被她打得遍體鱗傷，這時咲水拾起手鎗指向亞希子，卻被身旁負傷的卡爾以沒有作用為理由加以阻止。胸有成竹的杜松對涼崎說羅娜是為了救他才死的，並將他對科學的瘋狂見解告知涼崎，至於涼崎和標同時失憶也是由黑之斷章所造成的，當然越接近真相所回復的記憶就會越多。

結局

面臨死亡的涼崎苦思也想不到解決辦法，就在搜索香煙時他發現那個ZIPPO打火機不見了，原來在他被轟飛時打火機就從其口袋裏掉出來，腳步不穩的草薙把打火機拾起後將它交還給涼崎，這時杜松命令亞希子去攻擊他，一瞬間明日香突然衝出來以藍寶石的力量保護涼崎，同一時間失聲多時的冬川希大叫「爸爸……媽媽……不要呀！」，可是這阻止不了亞希子的行動，反而是明日香那藍寶石的力量令亞希子移向咲水那邊。回復所有記憶的涼崎告訴草薙未能完全復活過來的喪屍是很懼怕強光的，至於像杜松那種傢伙則非常怕火，草薙聽後馬上點起手中的打火機向杜松投過去，結果一舉即中，杜松與黑之斷章立即燃燒起來，慘叫着的杜松叫亞希子幫他救火，只是像有良知的她輕輕搖頭拒絕，這時毫無援手的杜松與其手中的黑之斷章頓成火海，卡爾雖然企圖拾起火堆中的斷章殘骸可是失敗了，後來冬川希眼看置身火球內的父親與喪屍般的母親



不禁哭泣起來，咲水上前替希鬆綁後用外套包着她，並且阻止她走到亞希子那邊。猛烈的火勢令祭壇的天花也燃燒起來，這時亞希子以左手指向右側牆壁的凹陷處示意是逃生通道，咲水對希說其母亞希子應該是準備要和冬川（杜松）一起待在這兒，說畢便強行抱起她和眾人一齊逃生。在遠方的山頭，米高神父與仙迪正觀賞着燄舌中的地獄半艾卡，神父道雖然今次他所操縱的杜松敗了，可是總有一天他會以諸神之名達到目標的，最後他倆皆消失於漆黑中……

眾人返回半艾卡的門前時，剛巧遇到趕來的柏堅斯保安官，他將涼崎等人以懷疑縱火的罪名拘留三天，恰巧的是除了半艾卡外就連廢教會與圖書館亦於同時起火，結果完全被燒毀，至於艾美和古拉古則被當作失縱人口來處理。另一方面，根據有關方面的資料，米高神父、仙迪、廢教會和圖書館內的特別閱覽室實際上是不存在的，這留下了一個很大的謎……至於卡爾亦不知所縱，看來他已踏上另一次尋找黑之斷章的旅程吧。可是，最大的謎還是留在日本。當涼崎等人回歸日本後，源老頭告知一件令人震驚的事——雌蕊魅奈的遺體消失了……

The end of Literary Fragment



另類「穩藏人物」大披露！

攻略製作：天草四郎、小健健
技術顧問：披着小羔羊的皮、解除血之封印、流着瘋狂的血、咬着小健健喉嚨之ZAC

FIG	製造商：SNK.	推出日期：現已推出
2P		AD

「拳皇祝慶好典」？！



WELL，若果大家曾經在「中國 香港」這個場地戰鬥過的話，都會因為場中那甚為矚目的橫額—「拳皇祝慶好典」感到迷惑，中文又不是中文，日文又不是日文的，真是這個世界上不可思議的事一天比一天多。不過原來在這個場景中，有好一些SNK經典遊戲人物都會藏身內裏。(而且是以隨機的方式出現)哈哈，現在就跟大家一起找他們出來吧。



■哇！！他們不是望月雙角及如月影二嗎？！



■啊吔吔，還有早已被踢出局的美國隊啊。



■《TOP HUNTER》的三位主角也來捧場哩。



■非常具爭議的三位，有人說那兩位小姐是KING吧的侍應，又有人說那隻黑MING MING的是熊、又有人說是胡高那隻狼。(？！)



■他們不是《龍虎之拳外傳》的角色LENNY及RODY又是誰呢？



■SNK長老級人馬一左起《餓狼》的唐福祿、山田十兵衛及《龍虎》的李白龍。

SPECIAL
出場甫士大圖鑑

在今集，若果用兩名特定的角色進行對戰的話，就會出現特別的出場動作，而且有些更非常有趣的哩。

草薙京 VS 八神庵



■京：「我們來個了斷吧，八神！」
庵：「我想你今次必死無疑！！！」

TERRY VS BLUE MARY



■WELL，看來TERRY跟MARY之間是有一點微妙的關係啊。

ANDY VS 不知火舞



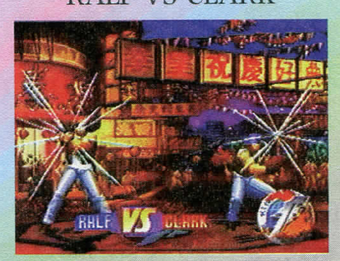
■當阿舞對着ANDY時，阿舞就會穿着婚紗，更會向ANDY拋花球哩。

神樂千鶴 VS 大蛇



■當神樂對着大蛇時，就會以一身巫女打扮出現。

RALF VS CLARK



■若RALF跟CLARK對戰，他們就會造出一個戰隊般的甫士！！

ATHENA



■1 PLAY位的ATHENA就會以晚禮服姿態出現，而2 PLAY位的ATHENA就會以水手服姿態出現。

人物特點：

唔，LEONA可說是一名速度及突襲攻擊並重的角色。而且她有些招式是有較長的無敵時間，再加上較大的攻擊範圍，令玩者可用她把對手的行動完全封殺。故此，用LEONA時可以「以快打慢」的把戰局控制。

文：小健健

招式分析：

EYE SLASHER：LEONA新加的必殺技，亦可說是一招飛行道具來。（而且有點像七星俠的七星斬哩）使出時LEONA會先打一個後手翻，之後再將頭上的髮飾當回力標的飛出去。這招的攻擊時間頗長，而且也有不差的射程。不過在整個擲出髮飾的時間LEONA皆在硬直時間中，故此不應在相方接近時使出這招，不然當對手擋格了你的攻擊後，就可在髮飾未返回來時進行攻擊。

GROUND SABER：LEONA一招速度頗高的突進技，比較特別的是在此招的前DASH部份是可以避開的飛行道具的，所以用來作偷襲或突擊是非常理想。

超必殺技：

V SLASHER：一招與V型電磁俠的「V型劍法」甚為相似的招式，使出時LEONA會高速由空中向地面斬下去。唔，這招最主要的使用方法是乘着對手使出招式後的那段硬直時間加以攻擊，尤是用來對付那些飛行道具角色更為湊效。（因為放出飛行道具後的硬直時間普遍較長）不過玩者要注意的是，這招俯衝角度比較細，故此要相方距離較接近方有幾會打中。

REVOLVE SPARK：繼「V型劍法」及「七星斬」後，現在又來招幪面超人BLACK RX的風車劍。當LEONA使出這招時，會衝前把小刀插入對手體內，之後對手就會被放血，繼而不知何解的還會爆炸。（爆炸？！怪人？？）但其實這招的攻擊模式有點像亂舞系的超必，都是先高速衝前的向對手作出攻擊，若果打中了，就會給對手極大的傷害，反之就會換來甚長的硬直時間。所以玩者使用REVOLVE SPARK時，可以像其他角色的亂舞技般在對手跳過來時、或者在前DASH中使用。不過對手由中招至真正被扣掉能源足足要5秒，故在少時間時不宜使用。

GRAVITY STORM：一招使用率比較低的超必殺技。這是由於這招的攻擊

用動畫及特撮英雄的絕招決勝負吧！！



LEONA

範圍比較細，又不會作出衝前動作，故此除非跟對手在非常接近，否則打中對手是十分困難的。

基本戰術：

使用BALTIC LAUNCHER的奧義：

在《96》中，很多玩者用LEONA都會無矢無理的使用BALTIC LAUNCHER,用以牽制對手。但來了《97》，BALTIC LAUNCHER在戰鬥上的角色不同了。若果玩者在近距離使出BALTIC LAUNCHER，對手很容易就可用前緊急回避閃避之。故此，玩者可在中距離時使用，用以牽制對手的空中攻擊及前DASH攻擊。另外，若果對手「不幸」地中了重BALTIC LAUNCHER的話，就可立即再駁V SLASHER。



怎樣把對手的攻擊封殺：

WELL，這可說是使用LEONA的一大課題，就是怎樣才可把對手的攻擊拑制。唔，我們可先用GROUND SABER衝埋對手身邊，若對手把它擋格了，可以立即出MOON SLASHER加以牽制，就算第一下MOON SLASHER再擋了，不要緊，一面以蹲下輕P作牽制，待儲完氣再出過，直至對手離開了MOON SLASHER的攻擊範圍。很多時對手會忍不住的在期間跳起或出招，那麼就會即時中MOON SLASHER。又或者可以玩捉心理的先作一、兩下蹲下輕P，之後又不立即出MOON SLASHER，待對手以為你不進攻加以反擊時才出招亦未常不可。其實除了GROUND SABER可作突擊外，用X CALIBER來避開敵人之地面攻擊（或飛行道具）繼而反攻也是不錯的選擇。

連續技：

A：空中重K、蹲下輕P、MOON SLASHER

B：GUARD SABER、MOON SLASHER









C：重BALTIC LAUNCHER、V SLASHER

人物特點：

雖然RALF的SUPER ARGENTINE BACK BREAKER有效範圍比起CLARK較小，不過他的打擊系攻擊比起CLARK多出很多；而且在今作中他加了一招新的GUARD不能超必殺技，使這一位角色強了一點。在選擇模式方面，無論是ADVANCED MODE或EXTRA MODE，其實都是差不多的，因為用ADVANCED MODE的話可以滾到對手的旁邊使用指令投，而EXTRA MODE則可以用閃避來避開對手的攻擊後使用指令投。

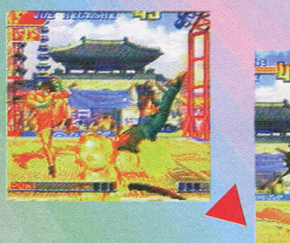
文：天草四郎 時貞

招式分析：

VULCAN PUNCH：可作為對空的招式，用輕P使出的話，出招後的時間會比較久些，而重P使出的話，出招後的收招時間會比較快。此招的弱點，就是出招後下盤比較弱，許多時會因收不及招而被對手用下段攻擊打中。

GATLING ATTACK：向前突進的招式，優點是出招及收招都快，大家亦可以配以連續技使出，但於第三下勾拳會比較難中。

急降下爆彈PUNCH：是一招作突擊用的好招，若對手想於擋了後衝過來反擊，大家可以試試在一落地時立即用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER；當然，對一些有出招快的亂舞系角色，以這一招牽制絕對是「博唔過」啦！





SUPER ARGENTINE BACK BREAKER：它是一招近身指令投，不過有效距離不遠，，所以還是在跳起攻擊後立即使出比較好；或者待對手衝過來時使出也可。

RALF KICK：向前突進的飛腿攻擊，雖然攻擊範圍不俗，不過對手擋了後是十分容易反擊的，所以還是少用為妙。

超必殺技：

BARI BARI VULCAN PUNCH：攻擊力不俗的一招突進型超必殺技，好處是攻擊的HIT數多，就算對手擋了都會損耗一大截能源；但缺點是出招時攻擊判定會較近，所以配合連續技的時候，要小心距離遠了一些而不引至不能連續。

以守為攻、間中搶攻



RALF

騎馬VULCAN PUNCH：這一招超必在出招時十分快，不過缺點有二(一)無敵時間太短；(二)對手若擋了的話十分容易反擊；在使用的時候要注意的就是這兩點了，大家若要安全的使出，最佳都是配合連續技了。





GALACTIC PHANTOM：《97》新加的超必殺技，除了威力極強之外，它還是一招GUARD不能的招式，而且攻擊判定大，所以它是極可靠的招式。

基本戰術：

RALF的通常技及必殺技雖然普通，但是若能活用他的每一招一式，要取勝並不是沒可能的。他在對空技方面似乎是沒有，不過大家可以使用蹲下重P來對空；在進攻方面，空中攻擊最好就是重P了，因為判定比較大，所以配以連續技了不錯的起手式；指令投方面，SUPER ARGENTINE BACK BREAKER可用作防止對手滾過來之用；若對峙了一定的時間還未能將對手擊倒，可以間中用急降下爆彈PUNCH牽制對手；若對手是一個愛狂攻猛打的人，大家可以嘗試用騎馬VULCAN PUNCH對空，而最佳的使出時間，就是對手跳起的最高點。只要記着以守為攻，間中狂攻的話，要取勝便不會太難。另外，只要用連續技D，在GATLING ATTACK時擊中了第3 HIT的話，對手就大多會暈，這時就使用MAXIMUM的GALACTIC PHANTOM，對手就會一招死。

連續技：

A：空中重P、站立重P、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER

B：空中重P、站立重P、BARI BARI VULCAN PUNCH

C：空中重P、站立重P、騎馬VULCAN PUNCH









D：空中重P、站立重P、GATLING ATTACK、{對手大多會暈}、GALACTIC PHANTOM (MAX)

人物特點：

自《94》開始，CLARK已經是一個百份百的投技角色。基於《K.O.F.》的系統使然—「回避狀態可以避開所有必殺技及超必殺技，但卻不能避開投技。」故此玩者用CLARK要善用系統給這角色的優勢，乘着對手在回避狀態時使出指令投。除此之外，CLARK的必殺技之判定是非常霸道的，筆者就曾經用FRANKENSTEINER將用八稚女衝過來的八神庵夾住……。

文：小健健

招式分析：

FLASHING ELBOW：這是一招對手中完必殺投後的追加攻擊，優點是只要你出到，對方就一定中，不過缺點就是攻擊力細。（嘩，你仲想點？！）至於指令入力時間方面，ROLLING CRADLER就是在第5下（即是最後一下）轉動中時輸入；SUPER ARGENTINE BACK BREAKER就是在CLARK用肩膀把對承起後，對手離開肩膀至接獨地面這段短時間時輸入；而空中投NAPALM SLETCH及FRANKENSTEINER就是在對手接觸地面的一剎那時輸入。

超必殺技：

RUNNING THROW：CLARK新加的超必殺技，跟ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER不同的地方是在於RUNNING THROW是一招移動技，CLARK會衝前進行摔撻。所以其攻擊範圍是比ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER為大的。不過玩者也不要太濫用這招的衝前功能，因為若果距離太遠，對方很容易能後跳避到。

ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER：自《94》已出現的超必殺技，而且這招基本上跟《96》的沒有大分別，玩者都可着對手跳過來或回避狀態時使出。

基本戰術：

善用恐怖的投技判定！

WELL，剛才筆者也提及過曾經試過用FRANKENSTEINER將用八稚女衝過來的八神庵夾住。唔，其實阿CLARK一些投技可以捉到使用着亂舞系超必的對手外，有些投技更可捉到在其背後的對手！例如CLARK用ROLLING CRADLER衝前的時侯，就算對手立即用前緊急回避滾到CLARK身後也好，CLARK也會把轉身及進行投技！故此回避狀態根本對CLARK起不了甚麼大作用，而玩者見對手在埋身變成回避狀態就可立即輸入指令投，應該會有斬獲的。不過要注意的是，他的超必殺投ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER之捉納範圍卻非常之細（比普通投還要細！），要甚為埋身方會擊中。







以無斷的投技決勝負！！

使用CLARK時，玩者要用站立重K、空中重K、甚至是空中輕P來封位。順帶一提，若玩者想用空中招式攻擊地面的對手，可用空中吹飛攻擊，因為除了這招外，其他招式皆不是向下攻擊的。使用ROLLING CRADLER小心被敵人用拳腳技截擊甚至反被對手的指令投所捉。另外當玩者把對手夾到場邊、並把他打DOWN時，就可用「三擇攻擊戰法」。乘着對手起身的一剎那出FRANKENSTENER，那麼除非對手跳起，否則必中無疑。當試了一兩次對手懂得跳起作回避時，玩者就可跳起作截擊或者待對手跌下來時出指令投。除此之外還有一些「陰陰濕濕」的戰術，可供各位參考。唔，例如玩者跳去手那處時，可不在空中出任何招式，落地後立即出指令投。又或者當相方距離甚遠時，可先出一個輕ROLLING CRADLER來引對手出招，當對手打空後立即再出指令投攻擊之。甚至乎可在對手面前作垂直小跳，落地立即出ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER亦未嘗不可。

連續技：

A：站立輕K、→B、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER、FLASHING ELBOW

B：空中重K、站立重P、SUPER ARGENTINE BACK BREAKER 、FLASHING ELBOW

C：站立輕K　B、ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER









D：空中重K、站立重P、ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER



無責任新GAME評壇



無責任編輯：ARES

光榮之聖安德魯斯

於日本高爾夫球遊戲是深受歡迎的，不過老實說，別人市場接受是否本港市場也會OK？基本上《光榮之聖安德魯斯》便絕對是一隻不過不失的作品，不論操作及畫面也達水準，如閣下是高球愛好者的話便算是一隻好GAME，但如不是的話還是省省錢吧。

PlayStation / SPT / SHOGAKUKAN / 港幣398元 / 2 BLOCKS

評分：
- 人物/機械:2分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:3分
- 移植度:——
- 平均分:2.6分



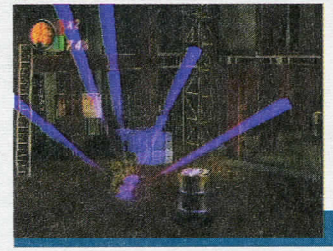
無責任編輯：ARES

WHIZZ

基本質上《WHIZZ》絕對是一隻十分有趣的遊戲，不論是畫面及系統也十分簡單明快，以動作遊戲來說絕對是水準之作，不過，問題便是其操作系統。由於移動方向以人物為準，卒之玩者便往往要於臨危一刻考慮手掣的方向是否便是人物的方向，認真救命。

SEGA SATURN / ACT / B-FACTORY / 5800日圓

評分：
- 人物/機械:3分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:2分
- 投入度:2.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——
- 平均分:2.5分



無責任編輯：仁魂

FANTASTIC FOUR

今次角色採取漫畫的最新造型，對美國漫畫迷來說，會比較親切。畫面的縱距拉得好深，立體感又強，單打時亦能和電腦合作，還可以中途換人，不錯！然而畫面略為深沉，每版打中波士的難度竟厲害過打大佬，足夠花掉你不短時間，真令人有點氣餒。

PlayStation / ACT / ACCLAIM / 1 BLOCK

評分：
- 人物/機械:4分
- 畫面:2分
- 音樂/音效:3.5分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入性:2.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——
- 平均分:3分

無責任編輯：仁魂

實況棒球～97開幕版

實況棒球又有新版本推出，然而更新過的東西除了球員資料之外，實在找來找去也找不到。系統依然，惟一比較喜歡的只有培育模式，但當為球隊每一個位置，都培育出一名球員之後，我想我會逐漸失卻了任何興趣。

PlayStation / SPT / KONAMI / 5800日圓

評分：
- 人物/機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂/音效:2分
- 故事:——
- 操作性:2分
- 投入性:2分
- 原創性:1.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——
- 平均分:2.29分



無責任編輯：仁魂

Twisted Metal EX

如果你不知道甚麼是孤軍作戰,請快些玩玩這遊戲吧。明明理論上應該是互相為敵，但很多時候，你是會看見他們竟然可以化敵為友，團結一致，向你圍攻，一個人打六個人……唉！不過最慘的是速度太快，快到你會決定放棄冷靜，完全陷入歇斯底里的瘋狂境界。

PlayStation / ACT / SCE / 5800日圓

評分：
- 人物/機械:3分
- 畫面:2分
- 音樂/音效:2分
- 故事:——
- 操作性:2.5分
- 投入性:3分
- 原創性:2分
- 難易度:3分
- 移植度:——
- 平均分:2.5分

無責任編輯：AGENT X



新戰記VAN-GALE

故事內容似乎只作包裝之用，骨子　卻完完全全一味靠打(不論敵我)。操作過於簡單，機械人缺乏個性，令人很快生厭。至於雙打模式更加令人拍案叫絕，看見一個只有佔螢幕四分一的戰鬥畫面，真與GAMEBOY的相差無幾，所以都是無奈地玩番單打好了……！！

PlayStation / FIG / YUMEDIA / 5800日圓

評分：
- 人物/機械:1.5分
- 畫面:2分
- 音樂/音效:2分
- 故事:1.5分
- 操作性:3分
- 投入度:1.5分
- 原創性:2分
- 難易度:3分
- 移植度:——
- 平均分:2.06分



無責任編輯：AGENT X

MECH WARRIOR 2

從可玩性的角度來看，《MECH WARRIOR 2》絕對是一隻不錯的3D機械人射擊遊戲。而在故事模式上，亦為玩者設定了不同的作戰目標，有點和《ACE COMBAT 2》相似，大大提高了遊戲的可玩性。惟初玩者要有技巧地控制MECH去戰鬥，則似乎需要時間鍛鍊才可，正所謂「自古成功在嘗試」呢！

PlayStation / STG / BANDAI VISUAL / 5800日圓

評分：
- 人物/機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂/音效:2.5分
- 故事:2分
- 操作性:2分
- 投入度:3分
- 原創性:2分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——
- 平均分:2.5分

無責任新GAME評壇



無責任編輯：赤目黑龍

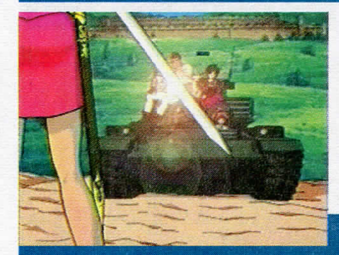
金眼睛 007

對於一個普通人來說，玩一般的3D射擊遊戲實在是沒有問題的，不過，《007金眼睛》便不同了，因為遊戲之中力模擬出真人行路時的「搖擺」以及上落樓梯時的角度，所以長時期玩實在會使人有「暈」的感覺。雖然如此，這《007金眼睛》實在是一隻非常出色的遊戲。

Nintendo64／STG／RARESOFT／6800日圓

評分：

人物／機械:2分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:2分
音樂／音效:2分	難易度:3.5分
故事:2分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.31分



無責任編輯：ABO

狩獵妖精的傢伙們～花札編

如果有讀者對玩花札牌有興趣的話，相信這遊戲是個不錯的選擇，首先它有齊花札應有的玩法，更有詳盡的牌例可供參考。說回故事模式，感覺實在太短，有看過原著的話都應該會覺得遊戲內的故事發展比較突兀。玩到後段電腦只會給玩者五秒思考時間，增加了不少刺激性。

PlayStation／ETC／ALTRON／5800日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:2分
畫面:3.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.75分



無責任編輯：ABO

爆烈HUNTER R

頗為令人失望之作，畫面質素退步得很厲害，除了全程配音和偶然加插的動畫片段外，整過遊戲都給人很「超任」的感覺。故事單純短促沒有分岐，遊戲難度全無沒挑戰性，跟用錢買一個RPG故事來看無異，看來這套作品只能在「爆烈HUNTER」FAN間產生共鳴。

SEGA SATURN／RPG／KING RECORDS／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:1分
畫面:2分	原創性:1.5分
音樂／音效:2分	難易度:1分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:2.06分



無責任編輯：ABO

這裏是葛飾區龜有公園前派出所

長壽漫畫經歷十一年變遷仍不乏捧場客當然有它的生存要素，這套漫畫（這是…派出所）就有本身的瘋狂爆笑要素，這些要素都可以從遊戲角色的狂態中表露無遺。遊戲的事件變化多端，玩家應該不會覺得沉悶了，不過玩前要有心理準備，這遊戲是頗長的。

SEGA SATURN／ETC／BANDAI／6800日圓

評分：

人物／機械:2分	投入度:3分
畫面:2分	原創性:3分
音樂／音效:2.5分	難易度:2分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.5分



無責任編輯：HAJIME少尉

悠久幻想曲

初時以為是「心跳」式戀愛模擬遊戲，但玩後發現並不盡然：遊戲目的是在一年內儘量爭取信任令村民相信你是無辜。而戀愛的部份在於將拍擋間的友情，在工作中慢慢轉化成愛情；雖然有人覺得劇本很悶，但個人就覺得很有夢幻世界的氣氛，但和SS版的分別實在……

PlayStation／SLG／MEDIA WORKS／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:4分
音樂／音效:4分	難易度:3分
故事:4分	移植度:2分
操作性:4分	平均分:3.44分

侏羅紀公園～迷失世界



無責任編輯：J.J

難怪恐龍會絕種……

雖然未及第一集時的驚天動地，《侏羅紀公園~迷失世界》也是暑假期間最受注目的電影，而這PlayStation版推出後，更有將同期的日本遊戲比了下去之勢，但這完全是因為遊戲本身製作得實在是好，恐龍的動作迫真之餘，即使多匹同時出現亦不會將動作拖慢；畫面方面的質素亦很高，而叫聲亦似乎很迫真（你總不可能聽過真恐龍的叫聲吧……）。

這作品的遊戲性很豐富，五種角色各有不同的操作特性，而每版的設定亦相當多變，有時是考驗你的跳躍操作能力，有時則要求戰勝大群敵人；若要說遊戲的缺點的話則不得不提它的難易度，實在太難了，難怪恐龍會絕種……

機種：PlayStation
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4.5分	投入度:4.5分
畫面:4.5分	原創性:4.5分
音樂／音效:4.5分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:4.07分

無責任新GAME評壇

新戰記 VANGALE



無責任編輯：船

除了失望，便一無所有！

對於這遊戲，我只是感到當中的創意，但得不到任何的樂趣。製造商似乎希望做出一隻《Virtual On》太空版，到頭來卻成為隻超級簡易版，畫面簡單，系統更簡單，機械人又不吸引，充滿別人作品的影子，過場的對白其實又是可有可無，完全與遊戲扯不上關係。

以為這麼簡單，應該還可以拿來與朋友消遣，誰不知對戰模式更慘，兩個人可以控制合共五分之二的遊戲畫面，於是你很快會有把它打入冷宮的藉口。

機種：Playststion
製造商：YUMEDIA
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:1.5分	投入性:1.5分
畫面:2分	原創性:2.5分
音樂/音效:2分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:1.93分

GRADIUS外傳



無責任編輯：赤目黑龍

嘩！死得好慘呀！不過……好開心呀！

射擊遊戲一直以來也給人們一個頗為不好的印像，就是續集的遊戲一定會「抄」上集的，不過，新近推出的《GRADIUS外傳》便沒有這樣的情形發生，以遊戲而言，雖然名字是《GRADIUS外傳》，不過，遊戲本身就好像是新製作的一樣，雖然仍有一點兒的《GRADIUS》影子，然而整體上也可以說是重新製作，而且製作質素非常高，不論是戰機的設計、敵人的編排、遊戲的節奏也是超乎想像的超水準之作，唯一不是太理想的便是「HARDEST」實在太難玩了，不過亦只有這樣的遊戲才是真正「值回票價」的遊戲。而遊戲之中最有特色的可以說是可以自由調配的POWER UP配置，這樣可以使玩者更得心應手的進行遊戲了。

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:5分
畫面:4.5分	原創性:3.5分
音樂/音效:3.5分	難易度:4分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.86分

侏羅紀公園～迷失世界



無責任編輯：阿三

明白暴龍絕種之原因

《侏羅紀公園～迷失世界》街機版的確好好玩，因為有迫力，是一隻出色的動態遊戲。相對來說，PlayStation版則變成了一隻靜態遊戲，雖然很暴力，例如咬類的頭，慘叫之餘更被弄得頭破血流，暴戾得很，但非常有真實感。遊戲本身製作得實在是好，除了樹葉、石階等做得很假，或遊戲的顏色比較陰沉。但其他方面則十分出色，動作流暢度高外，背景音樂十分動聽，音效亦能配合遊戲，暴龍的聲音令人興奮，想咬人。但奇怪的是暴龍的體型與防禦力完全不成正比，簡直低得不合理，絕種之原因相信已經不言而喻了。

機種：PlayStation
製造商：ELECTRONIC ARTS
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:4分	投入度:4分
畫面:3.5分	原創性:4.5分
音樂/音效:4.5分	難易度:2.5分
故事:4分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.9分

PULIRULA ARCADE GEARS



無責任編輯：ARES

不用HARD MODE玩便沒趣

記得當年玩街機時，此遊戲可是一隻「啜錢怪」，其難度之高足以令一心餵爆機的玩家破產，然而現在這移植版的難度卻低得出奇，因筆者單單用了十多分鐘便爆了，看來不用HARD MODE玩便玩不到遊戲的趣味。至於操作方面，雖然簡單得不可再簡單，但玩起來則十分爽快。另人物的設計不論主角或敵人也十分有趣，唯一可惜的便是畫面效果亦太簡單，不過這亦是其移植度高的原因，完全與街機版一樣，多一點工夫也沒有花。總括來說，論可玩性《PULIRULA ARCADE GEARS》絕對是合格，但還是那一句：「用HARD MODE玩吧！」

機種：SEGA SATURN
製造商：XING
遊戲性質：ACT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

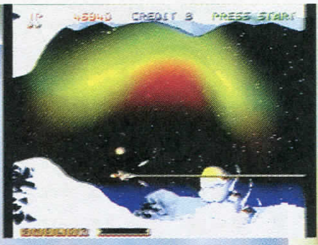
人物/機械:3分	投入度:2.5分
畫面:2.5分	原創性:2.5分
音樂/音效:2.5分	難易度:2分
故事:──	移植度:3分
操作性:4分	平均分:2.8分

無責任新 GAME 評壇

GRADIUS 外傳

無責任編輯：小健健

以根性及手指頭脱皮換取回來的射擊快感！



WELL，坦白説，小弟對那些要玩者在一個子彈滿天飛的畫面中避來避去的2D SHOOTING不大靈光。然而今集的《GRADIUS》卻承繼了上數集的一大特點，就是超級究極的困難。不過除了難之外，小弟覺得此GAME將新舊元素融合得十分好。在系統上，它承繼了上數集的《GRADIUS》及《沙羅曼蛇》那「取POWER UP CAUPLE來提高自機的性能」及「讓玩者自行決定提升哪一方面的性能」這元素，但在那POWER GAUGE的機體性能次序中，卻破天荒的可讓玩者自己排列，令到玩者的自主性及投入度增加。而小弟也發覺一些特定STAGE用某些裝備是能事半功倍的。另外談到畫面，「華麗」的已是不爭的事實，但那些具KONAMI風格的元素卻有點懷舊的味道。（例如摩埃神像）唔，無論怎説這也是KONAMI射擊GAME FANS必玩之作。

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物/機體:3.7分	投入度:4.0分
畫面:4.3分	原創性:2.7分
音樂/音效:4.2分	難易度:4.8分
故事:──	移植度:──
操作性:3.0分	平均分:3.81分

VIRUS

無責任編輯：FUKUDA

近期難得一見之SS佳作



以整體質素而言，《VIRUS》可説是近兩個月較為突出的SS作品，亦是少數能令筆者留下深刻印像的AVG。其未來科幻世界觀加上將電腦病毒作合理誇張化的演繹手法，完全沒有俗氣的感覺，至於主角和電腦生產商、網絡軍隊與病毒怪物的對峙場面相當緊湊，比起KONAMI的《POLICENAUT》還要好。播片方面由於採用了TRUE MOTION技術因此質素亦較為高，操作則比其他AVG親切得多，它標榜着的POS SYSTEM能令玩家們對遊戲有更大的投入度，另外當然要提韮沢靖的怪物設計與FAVOURITE BLUE的主題曲啦，如果有閒錢就一定不能錯過這隻佳作。

機種：SEGA SATURN
製造商：HUDSON SOFT
遊戲性質：AVG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM × 3

評分：

人物/機械:3.5分	投入度:4.0分
畫面:3.0分	原創性:4.0分
音樂/音效:3.0分	難易度:3.5分
故事:4.0分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.56分

GRADIUS 外傳

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

一貫風格；挑戰極限！



推出了多集的射擊遊戲《GRADIUS》，最近終於推出了新的一集《GRADIUS外傳》；筆者玩了一會，它的而且確沒有令我失望，為何這樣説呢？因為相信有現過《GRADIUS》系列的朋友，都應該知道它是一隻向自己挑戰高極限的射擊遊戲，通常筆者都會在玩了一次較低難度之後，就會玩另一次較高難度的，雖然是死了一次又一次，或者在死了之後破口大罵，但是不知為何依然是想「征服」它似的，可能這就是《GRADIUS》一系列作品的吸引力吧！回説今作的成績，對我來説已經是極之不俗了，除了保留了難度外，今次亦有四架不同類型的戰機可供選擇，玩者可以隨自己的喜好來選擇適合自己的戰機來玩，的確是絕對有着它收藏價值！

機種：PlayStation
製造商：KONAMI
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂/音效:3.5分	難易度:3分
故事性:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.29分

VIRUS

無責任編輯：山寺良牙

電腦網頁大災難



遊戲以近未來的世界作為舞台，再加上以電腦網絡的冒險故事作為題才，有另一款不同的感覺，是難以以筆墨來形容的。畫面質素方面，2D及3D POLYGON的動畫做得十分之精彩，如在看戲一樣；可是一到3D迷宮移動時，其畫面則令人慘不忍睹。音響及音效方面，則可説是上等之選，對BOSS戰時能表現出一種緊張的氣芬，在3D迷宮時，其鬼秘的BACK GROUND MUSIC，可足以令你心跳加速。在對BOSS戰時，無論是玩者向BOSS攻擊，或是BOSS向玩者攻擊時，均有一小段動畫播出來。另外在對BOSS戰中，並不是攻擊任何位置也可，而是要攻擊一定的弱點才可擊倒BOSS，加上弱點在經過一定的攻擊後是會改變，增加了不少樂趣。如果不理會那3D迷宮畫面的話，這遊戲是AVG迷一個不錯的選擇。

機種：SEGA SATURN
製造商：HUDSON
遊戲性質：AVG
售價：6800日圓
記憶：70
容量：CD-ROM × 3

評分：

人物/機械:4分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:4分
音樂/音效:3分	難易度:2分
故事:4分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.25分

無責任新GAME評壇

無責任編輯：MS

簡直有如RAMBO一樣~~~



本人一向對於立體射擊都沒甚麼興趣，而且並不擅長，不過當玩過這遊戲後，就有一番別論，它除了有一向立體射擊遊戲的風格外（即是見人就殺），還有其需要做的任務，每版必須完成任務才可，這是最吸引的地方，因為再不是「見人就殺」那類，而且其故事跟足電影版的《金眼睛》，看過電影的人更不能錯過。另外，其VS MODE就更值得一提，除了可以四人同時玩之外，還可在一個密室內互相殘殺（本人並不是這麼殘忍），真有另一番味道，只可惜沒有通信對戰呢！如果有「N64」的朋友，對射擊遊戲有興趣，而又看過它的電影的話，真的不能錯過。

機種：Nintendo64
製造商：NINTENDO／RAREWARE
遊戲性質：STG
價格：6800日圓

評分：

機械/人物:3分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:──
音樂/音效:3分	難易度:3分
故事:4分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.29分

金眼睛007

無責任編輯：ZAC

噢，真係好酷啊~~



WELL，因為我很喜歡上集，所以今集便一定不會錯過。玩過之後，發覺真的十分正。原因何在？首先今集保留了上一集的好玩元素（包括悅目的畫面、漂亮的插圖、人物有衫換、又有板揀、「正斗」的旁白、隨你玩唔玩的高難度花式），還加入了多個不同能力值的人物及多幾種板，更有很多模式俾你揀。玩者除了可追求速度上的快感外，更可鑽研更多花式（指令多到嚇人呀……），就算齋玩花式都有幾種模式（不停玩或一次過），實在是「點玩都得，拳……」。而在每場計分賽之前都要以花式分數來定排位，又真的幾過癮……如果大家家中有PlayStation的話，便萬萬不能錯過這隻正GAME呀！

機種：PlayStation
製造商：UEP SYSTEMS
遊戲性質：SPT
價格：港幣398元
記憶：1-7 BLOCKS
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:4分	投入度:4.5分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂/音效:4.5分	難易度:4分
故事:3分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.94分

COOL BOARDERS 2 KILLING SESSION

無責任編輯：ABO

悠久幻想曲



不久前曾經推出過SATURN版，PlayStation版話咁快就接踵而來。玩《悠久幻想曲》的時候不期然令人想起MEDIA WORKS的舊作《ETERNAL MELODY》，兩者的玩法極為接近，不過《悠久幻想曲》在人物造型和魔法效果上有明顯進步，而且在系統上亦有更大變化，說它是《ETERNAL MELODY》的強化版也不為過。它的優點不用多提了，而這般叫人一玩再玩的遊戲筆者暫時也找不出缺點。在此忠告各位讀者，千萬別「飛」訊息，免作錯誤決定。（想不到《ETERNAL MELODY》的轉輪盤技巧在此一樣用得着，看來需要改善一下）

機種：PlayStation
製造商：MEDIA WORKS
遊戲性質：SLG
價格：5800日圓
記憶：2 BLOCKS
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:4分	投入度:4分
畫面:3.5分	原創性:3分
音樂/音效:3分	難易度:3分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.31分

悠久幻想曲

無責任編輯：HAJIME少尉

吓！？平面射擊？



真的很難接受這是一隻PlayStation遊戲，遊戲概念是好，但在表達、操作和製作技術上便出了很大的問題，簡單來說就是眼高手低之作。為甚麼呢？遊戲雖然是在三次元的空間作戰，但玩者卻是不能隨心所欲地自由移動的，基本上可當作平面來處理的戰鬥、有如積木堆砌而成一樣的機械人、分別不大兼缺乏個性的武器；加上最要命的是掌握了操作之後便會發現遊戲難易度實在是……此外，遊戲中的OPENING原本水準是可以接受的，可是竟然出現「窒窒通」，格數也不太足，實在教人相當失望。但願廠方能吸收這次經驗，下次做得好一點。

機種：PlayStation
製造商：YUMEDIA
遊戲性質：STG
售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:1分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:4分
音樂/音效:2分	難易度:1分
故事:3分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.13分

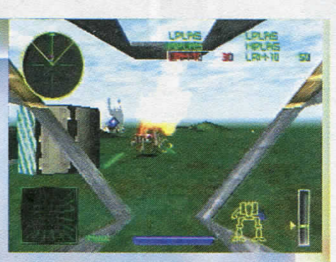
新戰紀VANGATE

無責任新 GAME 評壇

Mech Warrior 2

無責任編輯：仁魂

點解不是戰棋？



美國戰棋名作之一的《BATTLETECH》搖身一變，成為機械人射擊遊戲。今次採取了主觀視點畫面，使人玩來有強烈的臨場感，而且並不是單單射擊那麼簡單，起碼都有各種任務給你克服，更有齊各種機體出場。

過場的電腦畫製作得極之精美和仔細，有如真的一樣，不過遊戲畫面就比較單薄，LOAD碟又慢，為何不放多些心機在這方面？而且操作亦較為複雜，真的要在訓練模式操練得極為純熟，先至可以出來打敵人。

也許主觀因素所影響，仁魂始終朝思夢想，希望《BATTLETECH》有朝一日以戰棋遊戲的身份，出現於次世代遊戲機。

機種：PlayStation
製造商：ACTISION
遊戲性質：STG
價格：5800 日圓
記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM

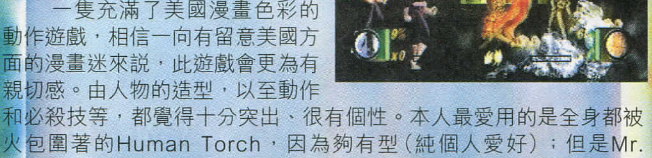
評分：

人物/ 機械:3分	投入性:2.5分
畫面:2.5分	原創性:2.5分
音樂/ 音效:2分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.5分

FANTASTIC FOUR

無責任編輯：FUKUDA

夠打？唔夠打！搵齊四人又再打！！



一隻充滿了美國漫畫色彩的動作遊戲，相信一向有留意美國方面的漫畫迷來說，此遊戲會更為有親切感。由人物的造型，以至動作和必殺技等，都覺得十分突出、很有個性。本人最愛用的是全身都被火包圍著的Human Torch，因為夠有型（純個人愛好）；但是Mr. Fantastic的動作又十分有趣，而Invisible Woman則能夠隱身無敵，都非常好用（真花心！）。

至於遊戲本身方面，難度似乎高了一點，尤其當你想單槍匹馬，直搗黃龍的時候，便要面對人數眾多的敵人，未到對付大頭目已失去大半能源！所以最好就是使用電腦合作模式，或是搵多幾隻'腳'來幫手，至於在Load碟期間，又有小遊戲玩，真想得周到。

機種：PlayStation
製造商：ACCLAIM
遊戲性質：ACT
容量：CD-ROM

評分：

人物/ 機械:3分	投入度:2.5分
畫面:4分	原創性:2.5分
音樂/ 音效:4分	難易度:4分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.25分

風之 NOTAM

無責任編輯：米奇

食正西北風都唔係咁易㗎……



很久也沒有玩過可以寫評的遊戲，今次就揀了這隻「遊埠」GAME，最初抱着玩《PILOT WING》的心態來玩，發覺有很大分別，尤其是等運到（等風到）的時候，實在有幾分無奈。

遊戲本身實在不算難玩，只要看準哪一個高度有方向適合的風，就維持在哪個高度便可以，不過風係無情的，隨時都會改變方向，假如剛巧五層高度都沒有那個方向的風，而你又接近版圖邊緣的話，那份令人心急得暴跳如雷，米奇大多數失敗的原因都是這樣。

米奇覺得這隻遊戲完全不是隻讓你悠閑地玩的，因為你每分每秒都要留意着風向變化，還要求神拜佛望上天不要改變風向。此外，視野不夠遠也令那些故意不去操縱熱氣球，任由它隨風飄來看風景的朋友少了欣賞風光的樂趣。想悠閑，還是玩《魚樂無窮》啦。

機種：PlayStation
製造商：ARTDINK
遊戲性質：SPT
容量：CD-ROM
記憶體：1 BLOCK
售價：港幣 398 元

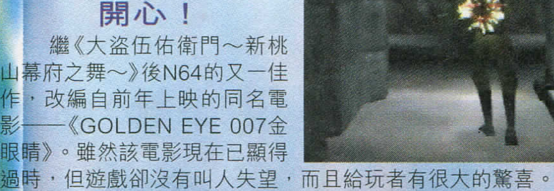
評分：

人物/ 機械:3分	投入度:2分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:3.5分	難易度:2分
故事:──	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:2.93分

007 金眼睛

無責任編輯：KOTARO

陰陰濕濕、射得開心！

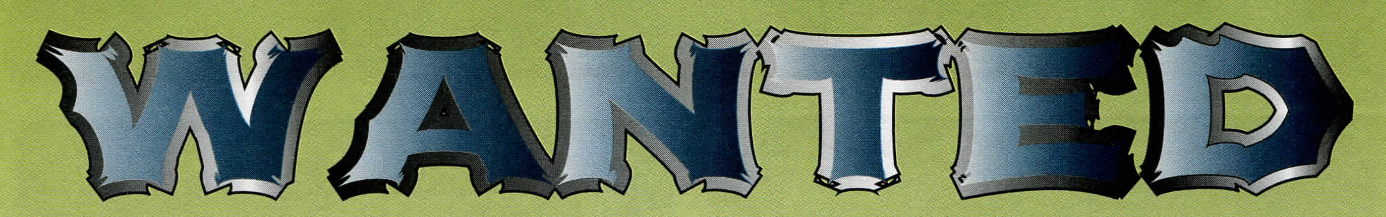


繼《大盜伍佑衛門～新桃山幕府之舞～》後N64的又一佳作，改編自前年上映的同名電影──《GOLDEN EYE 007金眼睛》。雖然該電影現在已顯得過時，但遊戲卻沒有叫人失望，而且給玩者有很大的驚喜。遊戲不論畫面、音效，以至操作性亦造得十分出色，然而遊戲中最令人留下深刻印像的，想信會是各個MISSION中的敵人。他們的人工智能和索敵本能實在是同類型遊戲中少有地強，而且進攻的方式又層出不窮，令玩者更加需要思考和提高對敵反應。此外遊戲亦有附設對應震動器和四人對戰的機能，絕對是N64迷不能錯過的作品。

機種：N64
製造商：NINTENDO
遊戲性質：ACT
容量：128M
價格：6800 日圓

評分

人物/ 機械:3分	投入度:3.5分
畫面:3.5分	原創性:3.5分
音樂/ 音效:4分	難易度:3.5分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.56分



《遊戲誌》線人計劃

你會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。
《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

稿費大增 100%

GAME料分級制

一級猛料 $400
二級勁料 $200
三級好料 $100
四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

攻略地盤大拍賣！
歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇...明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版1000字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！
挑機熱線：2380 2223



SOUL EDGE

FIG　製造商：NAMCO　發售日：發售中　售價：5800日圓/連NAMCO JOYSTICK限定BOX SET 9800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

2P　MEM　PlayStation

註：角色面向右方時

(A：橫斬/ B：直斬/ K：腳/ →：輕按/ →：緊按)

[招名　指令]

御劍 平四郎（HEISHIRO MITSURUGI）

招名	指令
掛	A
雙掛	A、A
巴掛	A、A、A
掛旋	A、A、↓A
掛神樂	A、A、B
綴	→A
綴旋	→A、↓A
綴神樂	→A、B
散黃金	↘A
殘雪	↓A
贄拂	←A
脛旋	↙A
拜	B
拜摺	B、B
拜卷	B、B、A
卷旋	B、B、A、↓A
卷神樂	B、B、A、B
風穴	→B
天嚙子	↘B
燻	↓B
贄掠	←B
空神樂	→→B
蹴	K
面割	→K
橫蹴	↘K
彈刺	←K
彈割	←K、B
稻穗卷	↓K
稻穗刈	↓K、B
刈	蹲下起身時A
刈旋	蹲下起身時A、↓A
刈神樂	蹲下起身時A、B
節穴	蹲下起身時B
膝鐘	蹲下起身時K
朧神樂	A+B
炎吠	→→A+B
差踏	↓↘→
差踏刈	↓↘→A
差踏刈旋	↓↘→A、↓A
差踏刈神樂	↓↘→A、B
差踏節穴	↓↘→B
差踏膝鐘	↓↘→K
滑淡雪	前衝中K
殺時雨	近敵時A+G
離是藤	近敵時B+G
榊餞	接近對手背後A+G或B+G
八掛鎬	←A+G
六道捌	←A+G
畦縫	對手倒下時↘B
茜暮六	→↘↓↙B
黃泉連	A+B+K、←↙↓↘→A+K
三途渡	A+B+K、←↙↓↘→B+K

成美那（SEUNG MI NA）

招名	指令
刀擊	A
連牙擊	A、A
刀擊蹴	A、K
連牙疾風刃	A、A、A
連牙疾風腳	A、A、A、K
連牙地掃腳	A、A、A、↓K
連牙揚風刃	A、A、B
連牙轉腳	A、A、K
刀柄連擊	A、→A
背轉柄擊	A、→A、A
背轉柄擊蹴	A、→A、A、K
背轉柄擊掃蹴	A、→A、A、↓K
速柄擊	→A
柄擊蹴	→A、K
纏糸斬擊	↘A
掃擊	↓A
影踏刃	↙A
斷擊	B
斷襲刃	B、B
背轉斷襲刃	B、B、B
潛牙斷襲刃	B、B、↓A
烈纏糸	B、A
滅纏糸	B、↓A
斷擊蹴	B、K
尖擊	→B
連尖擊	→B、B
尖纏糸	→B、A
潛牙連尖擊	→B、↓A
進斷擊	←B
斷擊伐採儀	←B、↓A+B
揚擊	↘B
翔砲擊	↓B
側面蹴	K
踵落蹴	→K
腹突蹴	↘K
掃蹴	↓K
鉤爪蹴	←K
滑面蹴	↙K
舞葉蹴	←→K
回天蹴	→→K
回天跳蹴	→→K、K
回天跳擊蹴	→→K、K、K
牙震擊	蹲下起身時A
翔擊	蹲下起身時B
顎碎蹴	蹲下起身時K
潛身蹴	前衝中K
旋陣粉碎儀	A+B
旋陣烈纏糸	A+B、→A
旋陣斬馬擊	A+B、→A+B
重旋陣	A+B、A+B
旋風光翼儀	↑A+B
圓舞刀蹴	B+K
天舞跳輪儀	↗B+K
跳轉腿	近敵時A+G
柄首刈落	近敵時B+G
脫肩倒	接近對手背後A+G或B+G
岩碎蹴	對手倒下時↘K
成式揚身伐採儀	↗A+B
成式奧義連彈儀	A+B+K、←←A+B



多紀（TAKI）

招式	指令	招式	指令
裂拔	A	三連誅	K、K、K
裂組	A、A	水面誅	K、K、↓K
組討伐	A、A、A	誅滅	K、K、A
斷變	A、A、B	疾殺	↘K
忍變	A、A、K	疾空殺	↘K、K
亂破	A、B	疾空滅殺	↘K、K、K
組亂破	A、B、K	天誅	→K
裂誅	A、K	喝誅	←K
烈	→A	潛針誅	↓K
苛烈	→A、B	擊誅	↓K、K
迅烈	→A、B、B	魔蠍破	→→K、K
慘烈	→A、B、B、B	風車	↓↘→
一文字	↘A	疾風車	↓↘→B
幽	↓A	龍捲車	↓↘→B、K
忍蔦	↙A	鎌尾	↓↘→K
逆手返	→→A	螢	蹲下起身時A
斷拔	B	闇撫	蹲下起身時B
斷組	B、B	闇縛	蹲下起身時B、B
組征伐	B、B、B	鉢割	蹲下起身時K
裂變	B、B、A	滑誅	前衝中K
組誅伐	B、B、A、K	地旋誅	A+K
十字	B、A	裏天誅	B+K
十字組	B、A、K	笹火宙	→→A+B
十字架	B、A、→K	卒塔婆返	近敵時A+G
忍十字	B、A、↓K	送火	近敵時B+G
斷誅	B、K	釣瓶落	接近對手背後A+G或B+G
影紙縒	→B	崖渡	近敵時↓↙←B+G
揚羽	↘B	搦倒	←A+G
無風	↓B	魔灼蹴	←A+G
鐵砲驅	→→B	霧田火	對手倒下時↘K
誅	K	封魔龍炎劍	→↘↓↙←B
連誅	K、K	封魔百鬼斬	A+B+K、↓↑B+K

李龍（LI LONG）

招式	指令	招式	指令
鱗打	A	序車	←B
尖鱗	A、A	破車	←B、B
逆鱗	A、A、A	急車	←B、B、B
掃鱗	A、A、↓A	轉滅	↓B
鱗風	A、A、K	磊落	↙B
潛尾	A、A、↓K	虛襲	↙B、A
蹂躪	A、A、↓K、B	激砲	→→B
轉牙	A、B	風蹴	K
奔舞	A、B、K	連風	K、K
醉打	→A	砂塵	K、↓K
尖醉	→A、A	砂煙	K、↓A
逆醉	→A、A、A	迫風	→K
掃醉	→A、A、↓A	空蹴	↘K
醉風	→A、A、K	掃風	↓K
醉尾	→A、A、↓K	疾風	→→K
醉躪	→A、A、↓K、B	裂尾	↓↘→B
醉牙	→A、B	轉紗	↓↙←
醉舞	→A、B、K	背針	↓↙←B
斬獲	↘A	爆針	↓↙←B、←B
暗針	↓A	慘破	蹲下起身時A
翻襲	←A	滅刺	蹲下起身時B
伏爪	↙A	噴炎	蹲下起身時K
焦熱	↓A、↑B	迅顎	前衝中K
牙擊	B	閃滅	A+B
雷牙	B、B	轟沈	近敵時A+G
炎牙	B、B、B	捻縛	近敵時B+G
轉鱗	B、A	背落	接近對手背後A+G或B+G
揚風	B、K	化蹴	←A+G
騎哭	→B	烈震	對手倒下時↘K
雙哭	→B、B	斷絕	↙B+K
鬼門	↘B	絕招	A+B+K、→→A+B

胡魯度（VOLDO）

招式	指令
SIDE CLAW	A
SCISSOR CLAW	A、A
EXTATIC DANCE	A、A、B
MUTE SCRATCH	A、B
MUTE SLASH	A、B、A
TRICK NAIL	A、↓B
SIDE CLAW KICK	A、K
STEP CLAW	→A
BLIND BLADE	↘A
BLIND CLAW	←A
BLIND SPIN	←A、A
RAT CHASE	↓A
RAT CHASE	↓A、A
RAT CHASE	↓A、A、A
RAT CHASE KICK	↓A、A、A、K
RAT CHASE KICK	↓A、K
STUNPED SCRATCH	B
STUNPED SHREDDER	B、B
STUNPED SHREDDER	B、B、B
STUNPED SHREDDER	B、B、B、B
STUNPED SHREDDER	B、B、B、B、B
BLADE NAIL	→B
STOMACH SLICER	↘B
HELL CHOP	←B
EXSTACY	↓B
MORE EXSTACY	↓B、B
DEMON ELBOW	→→B
MUTE HIGH KICK	K
MUTE SPIN KICK	→K
MUTE MIDDLE KICK	↘K
MUTE LOW KICK	↓K
SCORPION'S TAIL	↙K
SCORPION'S CLAW	蹲下起身時A
TASTE BAD	蹲下起身時B
LUNATIC SPIN	蹲下起身時K
PLAYING MANTIS	A+B
GALLOTINE SCISSORS	←A+B
PLAYING CANCER	↓A+B
GATE OPENER	→→A+B
GATE PLIERS	→→A+B、K
INSANE FLIP	→→A+B+G
INSANE TRAP	→→A+B+G、K
DEATH ROSE	A+K
ROLLING CRAZY	A+G
WHEEL OF FORTUNE	A+G、↑B
BLIND DIVE	蹲下前進開始時A+B
IMMORTAL BELTY	↓A+B
SLIDING HOOK	前衝中A
SUICIDE DIVE	前衝中K
SPINNING UMBRELLA	近敵時A+G
CENTIPEDE NIGHTMARE	近敵時B+G
SADISTIC SPIDER	接近對手背後A+G或B+G
BLOODY DRILL	近敵時↓↘→B+G
GRAVE DIGGER	對手倒下時↘A
GRAVE DIGGER	對手倒下時↘A、A
GRAVE DIGGER	對手倒下時↘A、A、A
BLIND TURN	↓↙←
WEB WIPER	↓↘→A
THE GEAR OF MADNESS	A+B+K、↑↓A+B

蘇菲迪亞·亞歷山大（SOPHITIA ALEXANDRA）／普通衣服的蘇菲迪亞！（SOPHITIA！）／穿帙泳裝的蘇菲迪亞！！（SOPHITIA！！）

招式	指令
SLIDE BLADE	A
SLIDE FLOW	A、A
SLIDE STREAM	A、A、A
SLIDE UNDER STREAM	A、A、↓A
SLIDE STREAM KICK	A、A、A、K
SLIDE UPPER HEAVEN	A、A、B
SLIDE ANGEL KICK	A、A、K
SLIDE UNDER KICK	A、A、↓K
ANGEL ARROW	→A
SLIDE MIRAGE	↘A
UNDER SLIDE BLADE	↓A
REVERSE MIRAGE	←A
SWORD SPLASH	B
RISING SPLASH	B、B
STAR DUST SPLASH	B、B、B
SPLASH SHIELD ATTACK	B、B、A
SPLASH UNDER STREAM	B、B、↓A
SPLASH UNDER KICK	B、B、↓K
STAR LIGHT SPLASH	B、B、A、B
QUICK STRIKE	→B
GRACE HEAVEN	↘B
UPPER HEAVEN	↓B
SWORD SHOWER	←B
HOLY HIGH KICK	K
KICK DIO	K、K
PARSIA KICK	K、K、↓K
KICK PARADISOS	K、K、↓K、→K
SPRINKLE KICK	→K
HOLY MIDDLE KICK	↘K
SPRINKLE UNDER KICK	↓K
TORNADO LOW KICK	↙K
ANGEL KICK	↗K
ANGEL SPIRAL	↗K、A
ANGEL FALL	↗K、B
ANGEL SOMER	↗K、K
ANGEL STEP	↓↘→
ANGEL STRIKE	↓↘→B
HOLY STEP	→↓↘
ANGEL SATELLITE	→↓↘A
LIGHT BRINGER	→↓↘B
MIRAGE SATELLITE	蹲下起身時A
PLEIA HEAVEN	蹲下起身時B
ANGEL SPINNING	蹲下起身時K
HIDE AND SWORD	站立擋格狀態時B
UNDER ANGEL ARROW	蹲下前進開始時A
SHIELD SMASH	蹲下前進開始時B
FLOOR SWEEPER	前衝中K
TORNADO HIGH KICK	A+K
SLEEPING KICK	近敵時A+G
HOLY CRACKER	近敵時B+G
HOLY DRIVER	近敵時B+G、↓A+B+K
BOTTOM'S UP	接近對手背後A+G或B+G
ANGEL'S PUNISHMENT	←A+G
ANGEL'S JUDGEMENT	←A+G
ANGEL'S REPLY	←A+G
ANGEL'S REQUIEM	←A+G
NASTY IMPAIR	對手倒下時↘B
NASTY IMPAIR	對手倒下時↘B、B
NASTY IMPAIR	對手倒下時↘B、B、B
NASTY IMPAIR	對手倒下時↘B、B、B、B
GO · TOO · HEAVEN	←←A、B
PRIX · DIS · FORTEUS	A+B+K、↓↘→A+G
PRIX · DIS · ANEMOS	A+B+K、↓↘→B+G

斯菲特·斯德奧芬（SIEGFRIED SCHTAUFFEN）

招式	指令
SLASH	A
DOUBLE SLASH	A、A
SLASH CROSS	A、A、B
SLASH GROUNDER	A、↓A
QUICK SPIN SLASH	→A
POWER SLASH	↘A
LEG SLASH	↓A
BACK SPIN SLASH	←A
SWORD BUSTER	B
HELM DIVIDER	B、B
ARMOUR BREAKER	B、B、B
BREAK KICK	B、B、K
BUSTER GROUNDER	B、↓A
BUSTER SPIN KICK	B、K
PIECING STRIKE	→B
SKY SPLITTER	↘B
SHADOW BUSTER	↓B
HEAD BAT	←B
DOUBLE HEAD BAT	←B、A
TRIPLE HEAD BAT	←B、A、B
THRUST	↙B
THRUST THROW	↙B、←B
FATAL DIVE	←←B
FATAL DRIVE	←←B、B
DARK HIGH KICK	K
STRETCH HIGH KICK	→K
DARK MIDDLE KICK	↘K
ACCELERATOR KICK	↘K、K
ACCELERATOR HEAD UPPER	↘K、K、B
ACCELERATOR LOW KICK	↓K
BRICK BREAK KICK	→→K
RISING SLASH	蹲下起身時A
MAIL SHUITROM	蹲下起身時A、A
FULL SWING SPLITTER	蹲下起身時B
RISING KICK	蹲下起身時K
SLIDING KICK	前衝中K
DROP KICK	前衝中B+K
SPIN KICK	A+K
FLYING EDGE	→→A+B
SHOULDER CHARGE	→B+K
HILT IMPACT	近敵時A+G
NIGHTMARE SLASHER	近敵時B+G
FLAP JACK	接近對手背後A+G或B+G
UP TOSS	近敵時↓A+G
STOMP	對手倒下時↘K
STOMP	對手倒下時↘K、K
STOMP	對手倒下時↘K、K、K
STOMP	對手倒下時↘K、K、K、K
EARTH DIVIDE	↓↘→B
STURM ANGRY	A+B+K、→↓↘B+K

洛克（ROCK）

招式	指令
BREEZE AXE	A
GAIL AXE	A、A
TYPHOON AXE	A、A、A
SWING CANNON	A、B
SPINNING AXE KICK	A、K
GRIP SHOT	→A
GRIP STROKE	→A、A
TORNADO AXE	→A、A、A
STROKE CANNON	→A、A、B
SPIRAL AXE	↘A
HORIZON AXE	↓A
CYCLONE AXE	↙A
AXE SWING	→→A
TORNADO SPARK	→→A、B
ROCK SPLIT	B
ROCK ASSULT	B、B
ROCK CRASHER	B、B、B
ROCK SHOT	B、A
AXE SIDE CANNON	→B
AXE VULCAN	↘B
MOUNTAIN CRASHER	↓B
BEAR FANG	←B
GRAVITY AXE	→→B
ROCK HIGH KICK	K
ROCK KNEE	→K
ROCK MIDDLE KICK	↘K
KICK VULTEX	↘K、A
HORIZONTAL CREEP KICK	↓K
HORIZONTAL SWEEP KICK	↙K
SHOULDER TACKLE	→→K
REVERSE SPIRAL AXE	蹲下起身時A
AXE SIDE CANNON	蹲下起身時B
BRUTAL MIDDLE KICK	蹲下起身時K
LAND SLIP KICK	前衝中K
SUN RISE AXE	↓A+B
TIDAL WAVE	←A+B
ROCK SLAM	近敵時A+G
CANYON DIVE	近敵時B+G
ATOMIC DROP MAXIMUM	接近對手背後A+G或B+G
DEAD FALL	近敵時↓↙←B+G
DYNAMITE SLAM	近敵時↘A+G
KNEEL KICK	對手倒下時↑K
RAISING SPIKE	↓↘→B+K
GROUND SLAM VULTEX	A+B+K、→↘↓↙←A+G
SUN RISE VULTEX	A+B+K、→↘↓↙←B+G

黃 星京（HWANG SUNGKYUNG）

招式	指令
刀擊	A
連爪擊	A、A
連爪閃風刃	A、A、A
連爪轉葬刃	A、A、↓A
連爪衝天空	A、A、B
壁碎刃	→A
雷襲刃	↘A
返風刃	↘A、A
風雲嵐舞刃	↘A、A、B
散界斬	↓A
裏振擊	←A
轉葬刃	↙A
斷擊	B
灼熱斷	B、B
煌熱斷	B、B、A
煌熱轉葬刃	B、B、A、↓A
煌熱衝天空	B、B、A、B
尖擊	→B
剛烈刃	↘B
極展斬	↓B
裏割擊	←B
衝天空	→→B
側面蹴	K
落追蹴	K、K
轉踊蹴	→K
腹突蹴	↘K
鉤爪蹴	←K
滑面蹴	↙K
拂鐮蹴	↓K
拂鐮昇擊	↓K、B
回天蹴	→→K
回天跳蹴	→→K、K
回天跳擊蹴	→→K、K、K
舞葉蹴	←K
雙衝天	A+B
洸滅斷	→→A+B
及步	↓↘→
及步落雁刃	↓↘→A
及步趨螺刃	↓↘→A、B
及步翔空刃	↓↘→B
及步浮膝蹴	↓↘→K
落雁刃	蹲下起身時A
拜趨螺刃	蹲下起身時A、B
翔空刃	蹲下起身時B
浮膝蹴	蹲下起身時K
潛身蹴	前衝中K
瞬烈荒神劍	近敵時A+G
迅速万雷蹴	近敵時B+G
急襲斬首擊	接近對手背後A+G或B+G
鐵碎蹴	對手倒下時↘K
黃式猛襲烈火刃	←B+K
黃式救國炎舞擊	A+B+K、←↙↓↘→A+B
黃式正義霹靂斬	A+B+K、←↙↓↘→B+K

瑞巒迪斯·迪·里昂（CERVANTES DE LEON）

招式	指令
SOUL WIPE	A
SOUL SWING	A、A
SOUL STREAM	A、A、A
SOUL TRAPPER	A、A、↓A
SOUL STEEL	A、A、B
GENTLE WAVE	→A
SCISSORS WAVE	↘A
LASER WAVE	↓A
DREAD WAVE	↙A
BLADE STORM	B
HAIL STORM	B、B
WILD STORM	B、B、B
BLOOD STORM	B、B、↓A
CANNON BALL LIFTER	↘B
SAIL STAB	→B
SAIL NEEDLE	→B、B
SAIL HARPOON	→B、B、B
SPIKE ANCHOR	↓B
CROSS BONE DIVIDER	←←B
PILE LUNGS	→→B
ANCHOR KICK	K
ANCHOR STOMACH KICK	K、↘K
ANCHOR WIPE KICK	K、←K
ANCHOR MIDDLE KICK	↘K
ANCHOR HOOK KICK	→K
ANCHOR MAROONED KICK	↓K
ANCHOR SPIN KICK	←K
ANCHOR SWIRL KICK	↙K
HEAD SNAP KICK	→→K
FULL SAIL WHEAT	蹲下起身時A
DEVASTATOR	蹲下起身時B
ANGARY FIVE KICK	蹲下起身時K
PIRATE CROSS	A+B
KILLER EX	→A+B
SLANT CROSS	↘A+B
ANCHOR WAIL POOL	↙A+K
KILLER EX CROSSER	→→A+B
THINK OF GALON	→→B+K
WEI BLOOD	→↓↘B
GEO THE RAY	↓↙←B
WAVE FLATTER	前衝中K
TREMENDOUS SURGE	近敵時A+G
CANNON BONE SPLIT	近敵時B+G
FLASH BLOOD	接近對手背後A+G或B+G
GROUND ANCHORAGE	對手倒下時↘A+B
ETERNAL CURSE	↙A+B
LAUGHTER TORNADO	A+B+K、→↓↘A+K

劍魂（SOULEDGE）

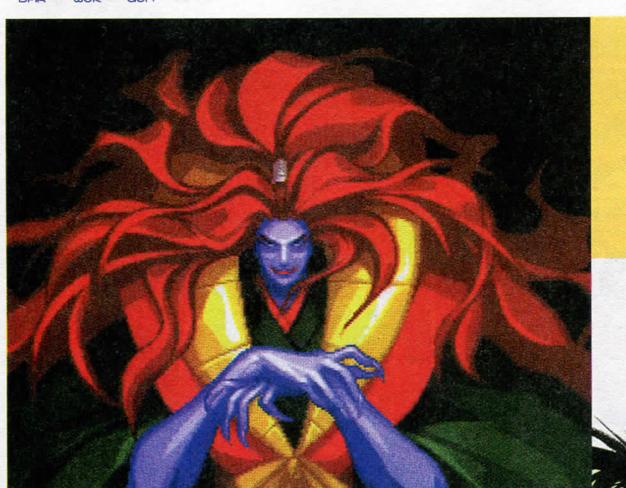
招式	指令
SOUL WIPE	A
SOUL SWING	A、A
SOUL STREAM	A、A、A
SOUL TRAPPER	A、A、↓A
SOUL STEEL	A、A、B
GENTLE WAVE	→A
SCISSORS WAVE	↘A
LASER WAVE	↓A
DREAD WAVE	↙A
BLADE STORM	B
HAIL STORM	B、B
WILD STORM	B、B、B
BLOOD STORM	B、B、↓A
CANNON BALL LIFTER	↘B
SAIL STAB	→B
SAIL NEEDLE	→B、B
SAIL HARPOON	→B、B、B
SPIKE ANCHOR	↓B
CROSS BONE DIVIDER	←←B
PILE LUNGS	→→B
ANCHOR KICK	K
ANCHOR STOMACH KICK	K、↘K
ANCHOR WIPE KICK	K、←K
ANCHOR MIDDLE KICK	↘K
ANCHOR HOOK KICK	→K
ANCHOR MAROONED KICK	↓K
ANCHOR SPIN KICK	←K
ANCHOR SWIRL KICK	↙K
HEAD SNAP KICK	→→K
VILE SLIDE	←→K
FULL SAIL WHEAT	蹲下起身時A
DEVASTATOR	蹲下起身時B
ANGARY FIVE KICK	蹲下起身時K
PIRATE CROSS	A+B
HAIL CROSS	A+B、B
WILD CROSS	A+B、B、B
BLOOD CROSS	A+B、B、↓A
KILLER EX	→A+B
SLANT CROSS	↘A+B
SHADOW FLARE	←A+B
ANCHOR WAIL POOL	↙A+K
KILLER EX CROSSER	→→A+B
THINK OF GALON	→→B+K
WEI BLOOD	→↓↘B
GEO THE RAY	↓↙←B
VILE STEER	←→
WAVE FLATTER	前衝中K
TREMENDOUS SURGE	近敵時A+G
CANNON BONE SPLIT	近敵時B+G
FLASH BLOOD	接近對手背後A+G或B+G
GROUND ANCHORAGE	對手倒下時↘A+B
ETERNAL CURSE	↙A+B
SOUL DEATH CHARGE	A+B+K、↓↘→A+B+K

邪惡斯菲特！（SIEGFRIED！）

招式	指令
SLASH	A
DOUBLE SLASH	A、A
SLASH CROSS	A、A、B
SLASH GROUNDER	A、↓A
QUICK SPIN SLASH	→A
POWER SLASH	↘A
LEG SLASH	↓A
BACK SPIN SLASH	←A
SWORD BUSTER	B
HELM DIVIDER	B、B
ARMOUR BREAKER	B、B、B
BREAK KICK	B、B、K
BUSTER GROUNDER	B、↓A
BUSTER SPIN KICK	B、K
PIECING STRIKE	→B
SKY SPLITTER	↘B
SHADOW BUSTER	↓B
HEAD BAT	←B
DOUBLE HEAD BAT	←B、A
TRIPLE HEAD BAT	←B、A、B
THRUST	↙B
THRUST THROW	↙B、←B
FATAL DIVE	←←B
FATAL DRIVE	←←B、B
DARK HIGH KICK	K
STRETCH HIGH KICK	→K
DARK MIDDLE KICK	↘K
ACCELERATOR KICK	↘K、K
ACCELERATOR HEAD UPPER	↘K、K、B
ACCELERATOR LOW KICK	↓K
BRICK BREAK KICK	→→K
RISING SLASH	蹲下起身時A
MAIL SHUITROM	蹲下起身時A、A
FULL SWING SPLITTER	蹲下起身時B
RISING KICK	蹲下起身時K
SLIDING KICK	前衝中K
DROP KICK	前衝中B+K
SPIN KICK	A+K
FLYING EDGE	→→A+B
SHOULDER CHARGE	→B+K
HILT IMPACT	近敵時A+G
NIGHTMARE SLASHER	近敵時B+G
FLAP JACK	接近對手背後A+G或B+G
UP TOSS	近敵時↓A+G
STOMP	對手倒下時↘K
STOMP	對手倒下時↘K、K
STOMP	對手倒下時↘K、K、K
STOMP	對手倒下時↘K、K、K、K
EARTH DIVIDE	↓↘→B
STURM ANGRY	A+B+K、→↓↘B+K

成漢明（SEUNG HAN MYONG）

招式	指令
刀擊	A
連爪擊	A、A
連爪閃風刃	A、A、A
連爪轉葬刃	A、A、↓A
連爪衝天空	A、A、B
壁碎刃	→A
雷襲刃	↘A
返風刃	↘A、A
風雲嵐舞刃	↘A、A、B
散界斬	↓A
裏振擊	←A
轉葬刃	↙A
斷擊	B
灼熱斷	B、B
煌熱斷	B、B、A
煌熱轉葬刃	B、B、A、↓A
煌熱衝天空	B、B、A、B
尖擊	→B
剛烈刃	↘B
極展斬	↓B
裏割擊	←B
鐵碎卷	↙B
衝天空	→→B
劍面壁	←→B
側面蹴	K
落追蹴	K、K
連葉蹴	K、K、K
連鎌蹴	K、K、↓K
轉踊蹴	→K
轉踊裏割擊	→K、A
轉踊裏振擊	→K、B
腹突蹴	↘K
鉤爪蹴	←K
鉤爪連蹴	←K、↓K
滑面蹴	↙K
拂鎌蹴	↓K
拂鎌昇擊	↓K、B
回天蹴	→→K
回天跳蹴	→→K、K
回天跳擊蹴	→→K、K、K
舞葉蹴	←→K
雙衝天	A+B
洸滅斷	→→A+B
洸滅剛衝天	→→A+B、B
天舞戰輪儀	↖B+K
及步	↓↘→
及步落雁刃	↓↘→A
及步趨螺刃	↓↘→A、B
及步翔空刃	↓↘→B
及步浮膝蹴	↓↘→K
落雁刃	蹲下起身時A
拜趨螺刃	蹲下起身時A、B
翔空刃	蹲下起身時B
浮膝蹴	蹲下起身時K
潛身蹴	前衝中K
瞬烈荒神劍	近敵時A+G
迅速万雷蹴	近敵時B+G
急襲斬首擊	接近對手背後A+G或B+G
鐵碎蹴	對手倒下時↘K
成式列帛紅炎刃	←B+K
成式奧義炎舞擊	A+B+K、←↙↓↘→B+K



侍魂——天草降臨

註：角色面向右方時
（武）手持武器的時候才可使出的招式
（強）當怒 BAR MAX 時會增強威力的招式



AD

角色共通指令

招式	指令
連續斬準備	近敵時重斬+腳
連續斬一	近敵時重斬+腳後輕斬、輕斬、輕斬
連續斬二	近敵時重斬+腳後輕斬、中斬、重斬
連續斬三	近敵時重斬+腳後中斬、中斬、重斬
十四連斬	近敵時重斬+腳後→輕、輕、中、中、重、重、輕、中、重、重、重、重、重
斷末奧義	FINISH對手時若畫面出現「斷末奧義」時順序輸入↓↓↑→→C
自刎指令	←→↘↓+START
特定角色指令	
緋雨閑丸特殊連續斬	近敵時重斬+腳後重斬、重斬、腳
風間火月特殊連續斬	近敵時重斬+腳後重斬、重斬
	近敵時重斬+腳後重斬、重斬、中斬、中斬
風間蒼月特殊連續斬	近敵時重斬+腳後重斬、重斬
	近敵時重斬+腳後重斬、重斬、中斬、中斬

霸王丸

[修羅]

必殺技	
奧義 旋風裂斬（武）	↓↘→+斬
奧義 弧月斬（武）（強）	→↓↘+斬
奧義 疾風弧月斬（武）（強）	前衝中→↓↘+斬
奧義 烈震斬（武）	←↓↙+斬
武器震飛必殺技	
秘奧義 天霸封神斬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
奧義 旋風裂斬．剎（武）	↓↘→+斬
奧義 弧月斬（武）（強）	→↓↘+斬
奧義 疾風弧月斬（武）（強）	前衝中→↓↘+斬
剛破	→↓↘+腳
旋風波	（武） ↓↘→+腳
凪刃（武）	←↓↙+斬
武器震飛必殺技	
秘奧義 天霸斷空烈斬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

牙神幻十郎

[修羅]

必殺技	
桐霸 光翼刃（武）（強）	→↓↘+斬
三連殺（武）	↓↘→+斬（可輸入三回）
櫻華斬（武）	↓↙←+斬
雫刃（武）	近敵時→↓↘+D
紅（武）	←↓↙+斬
武器震飛必殺技	
五光斬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
桐霸 光翼刃（武）（強）	→↓↘+斬
三空殺（武）	↓↘→+斬（可輸入三回）
裏櫻華．菖蒲（武）	↓↙←+斬
百鬼殺（武）	↓↙←→+斬
紫暮（武）	←↓↙+斬
武器震飛必殺技	
裏五光（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



梨舞流留

[修羅]

特殊技	
冷凍神之惡戲	沒有武器時前衝中輕斬+重斬／中斬+腳
必殺技	
神之鏡	←↓↙+斬
冰之岩	空中↓+斬
冰之泉	↓↙←+斬
冷凍弓	↓↘→+斬
冰之花（強）	→↓↘+斬
武器震飛必殺技	
冷凍神之刀	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

特殊技	
冷凍神之惡戲	沒有武器時前衝中輕斬+重斬／中斬+腳
必殺技	
冷凍力（強）	→↓↘+斬
冰之泉	↓↙←+斬
冷凍弓	↓↘→+斬
吹雪之槍	→連按斬
武器震飛必殺技	
冷凍神之刀	←→↘↓+輕斬+中斬



橘 右京

[修羅]

必殺技	
非劍 細雪	↓↙←+腳
秘劍 細雪（武）	↓↙←+斬
秘劍 燕返（武）（強）	空中↙↓↘→+斬
秘劍 朧刀（武）	↓↘→+斬
武器震飛必殺技	
燕六連（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
雲雀（武）	↓↙←+腳
秘劍 細雪．閃（武）	↓↙←+斬
秘劍 燕返（武）（強）	空中↙↓↘→+斬
秘劍 陽炎（武）	↓↘→+斬
武器震飛必殺技	
夢想殘光霞（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

千兩狂死郎

[修羅]

必殺技	
火炎曲舞（強）	←↓↙+斬
回天曲舞（武）	→↓↘+斬
蝦蟆地獄（武）	↓↘→+腳
大津波（武）	↓↘→+斬
血煙曲輪（武）	空中↓+斬
跳尾獅子（武）	↓↙←+斬
武器震飛必殺技	
荒事師狂死郎 "鬼之舞"（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
八岐大蛇	↓↘→+斬
血風獨樂（武）	→↓↘+斬
狂死郎宴舞（武）	↓↘→+腳
跳尾獅子．亂心（武）（強）	↓↙←+斬
武器震飛必殺技	
荒事師狂死郎 "血肉之舞"（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



服部半藏

[修羅]

必殺技	
忍法 爆炎龍（強）	↓↙←+斬
忍法 影分身	→←↙↓↘→+輕斬／中斬
忍法 空蟬天舞	→←↙↓↘→+輕斬+重斬
忍法 空蟬地斬	→←↙↓↘→+中斬+腳
忍法 附身之術=佛（天舞）	受傷中輕斬+重斬
忍法 附身之術=鬼（地斬）	受傷中中斬+腳
烈風手裏劍	空中頂點附近↓↘→+斬
鵙落	近敵時↓↘→+斬
鵙落—颯—	前衝中近敵時↓↘→+斬
空轉擊	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
封手 微塵隱	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅剎]

必殺技	
忍法 爆炎龍（強）	↓↙←+斬
忍法 影分身	→←↙↓↘→+輕斬／中斬
忍法 靜音	↓↓+斬
忍法 猿舞	←↓↙+任何鍵
忍法 爆炎微塵隱	→↓↘+任何鍵
烈風手裏劍	空中頂點附近↓↘→+斬
空轉擊	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
封手 毒龍	←→↘↓+輕斬+中斬

奈戶流留

[修羅]

必殺技	
勝利之刃（武）（強）	←↙↓+斬
風之刃（武）	→↓↘或↓↘→+斬
神之輪舞	←↓↙+斬
鷹捕	↓↙←+腳
鷹捕後攻擊	鷹捕後輕斬或中斬（橫）／重斬（下）
神之刃（強）	鷹捕後輕斬+中斬
鷹之啄	↓↙←+斬
神之降臨	空中↓+腳
風之落	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
連擊神之輪舞	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅剎]

必殺技	
神之輪舞	←↓↙+斬
騎狼	↓↙←+任何鍵
狼落	隨意拉方向桿+腳
乘狼攻擊	騎狼後輕斬／中斬／重斬
閃光之牙（強）	騎狼後←↙↓+斬
天之牙（強）	騎狼後→↓↘+斬
分離攻擊	閃光之牙／天之牙中隨意拉方向桿+重斬
稻妻之牙（強）	空中↓↘→或→↓↘+斬
守之牙	倒下時輕斬+重斬
神之降臨	空中↓+腳
風之落	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
光輝神之牙	←→↘↓+輕斬+中斬

加魯福特

[修羅]

必殺技	
PLASMA BLADE	↓↘→+斬
SHADOW COPY	→←↙↓↘→+輕斬／中斬
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+輕斬+重斬／中斬+腳
IMITATE REPLICA	受傷中輕斬+重斬／中斬+腳
RUSH DOG（強）	↓↙←+輕斬
MACHINE GUN DOG	↓↙←+中斬
REPLICA DOG	↓↙←+重斬
OVER HEAD CRUSH	↓↙←+腳
STAR DUST DROP	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
DASH MEGA STRIKE HEADS（武）	←→↘↓+輕斬+中斬／重斬+腳

[羅剎]

必殺技	
PLASMA FACTOR	↓↘→+輕斬／中斬
PLASMA BREAK（強）	一連按斬
SHADOW COPY	→←↙↓↘→+輕斬／中斬
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←+輕斬+重斬／中斬+腳
IMITATE REPLICA	受傷中輕斬+重斬／中斬+腳
STRIKE HEADS	近敵時→↓↘+任何鍵
DASH · STRIKE HEADS	前衝中近敵時→↓↘+任何鍵
LIGHTNING SLASH	↓↘→+重斬
STAR DUST DROP	空中近敵時↓+重斬

武器震飛必殺技	
LIGHTNING STRIKE THREE（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



首斬破沙羅

[修羅]

必殺技	
刺足	空中↓+腳
友引（武）（強）	近敵時→↓↘+任何鍵
影縫（武）	↓↘→+斬
影吸	↓↙←+任何鍵
空刺（武）	空中↓↘→+斬
鵺魂（武）	←↓↙+斬
頭骨割	空中↙或↘+腳

武器震飛必殺技	
影舞 · 酬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅剎]

必殺技	
刺足	空中↓+腳
影出（武）（強）	→↓↘+斬
影吸	↓↙←+任何鍵
空刺（武）	空中↓↘→+斬
地刺（武）	↓↘→+斬
影騙	←↓↙+任何鍵
頭骨割	空中↙或↘+腳

武器震飛必殺技	
影舞 · 夢彈（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



緋雨閑丸

[修羅]

必殺技	
緋刀流 五月雨斬（武）	↓↙←+斬
緋刀流 霧雨刃（豪雨）（武）	↓↘→+斬
緋刀流 冰雨返（武）	↓↘→+腳
緋刀流 真 · 雨流狂落斬（武）	按着腳一會放手（五段威力變化）
緋刀流 梅雨圓殺陣（武）（強）	→↓↘+斬

武器震飛必殺技	
緋刀流禁手 暴雨狂風斬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅剎]

必殺技	
緋刀流 時雨（武）	空中↓+斬
緋刀流 小雨（武）	空中↑+斬
緋刀流 雷雨（武）	小雨時按斬
緋刀流 霧雨刃（豪雨）（武）（強）	↓↘→+斬
緋雨流 真 · 雨流狂落斬（武）	按着腳一會放手（五段威力變化）
緋刀流 梅雨圓殺陣（武）	→↓↘+斬

武器震飛必殺技	
緋刀流禁手 雨流裂殺刃（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

花諷院骸羅

[修羅]

必殺技	
垮落（武）	空中↓+任何鍵
硬碰（武）（強）	→↓↘+斬
亂舞打（武）	↓↘→+斬
地震丸（武）	↓↓+任何鍵
抓~天花板	←↓↙+輕斬
抓~石頭	←↓↙+中斬
抓~尻	←↓↙+重斬

武器震飛必殺技	
拳舞（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅剎]

必殺技	
百貫落	空中↓+任何鍵
喝！	↓↘→+斬
圓心殺（武）（強）	近敵時↓↙←→+斬（搖方向桿可增加威力）

武器震飛必殺技	
仁王爆震殺（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



天草四郎 時貞

[修羅]

必殺技	
逢魔刻（前）	↓↘→+腳
逢魔刻（後）	↓↙←+腳
死靈刃（武）（強）	↓↘→+斬
汝・暗轉入滅矣（武）	→↓↘+斬 （再按斬會攻擊、腳會中止）
天照封凰拏（武）	↓↙←+斬
瘴氣斷（武）	→↓↘+腳

武器震飛必殺技	
凶冥十殺陣（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
逢魔刻（前）	↓↘→+腳
逢魔刻（後）	↓↙←+腳
冥府魔障彈（武）（強）	↓↘→+斬
汝・暗轉入滅矣（武）	→↓↘+斬 （再按斬會攻擊、腳會中止）
戒烈掌（武）	→↓↘+腳
降魔招來破（武）	↓↙←+斬

武器震飛必殺技	
凶冥十殺陣（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

柳生十兵衛

[修羅]

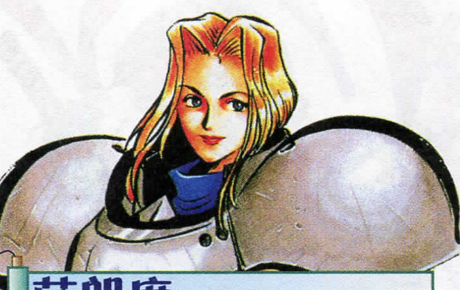
必殺技	
喝咄 水月刀（武）	↓↘→+斬
二角羅刀（武）（強）	→↓↘+斬
八相發破（武）	→連按斬

武器震飛必殺技	
絕 水月刀（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
喝咄 水月刀（武）（強）	↓↘→+斬
柳生 心眼刀・天羅（武）	↓↙←+重斬
柳生 心眼刀・相破（武）	↓↙←+中斬
柳生 心眼刀・水月（武）	↓↙←+輕斬
柳生 雙月陣（武）	（第一擊破壞防禦） ↓↘→+輕斬+中斬
	（第二擊破壞防禦） ↓↘→+輕斬
	（第三擊二刀斬） ↓↘→+中斬

武器震飛必殺技	
激 雙嵐陣（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



莎朗度

[修羅]

必殺技	
POWER GRADATION（武）	→↓↘+斬
SPLASH FAINT（武）	→連按斬
TRY SLASH（武）（強）	↓↘→+斬

武器震飛必殺技	
SPLASH GRADATION（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
POWER GRADATION（武）	→↓↘+斬
LEON LANZA	↓↘→+腳
BAYONET THRASH（武）（強）	↓↘→+斬

武器震飛必殺技	
CRYSTAL ROSE（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



譚姆譚姆

[修羅]

必殺技	
回旋刀（武）	→連按斬
死亡盔（上）	↓↘→+斬
死亡盔（下）	↓↙←+斬
亞侯火焰（強）	→↓↘+斬
旋風舞	←↓↙+斬

武器震飛必殺技	
亞侯地獄火焰	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
死亡	↓↘→+重斬
盔	↓↘→+輕斬／中斬 （可輸入三回）
旋風舞（強）	←↓↙+斬

武器震飛必殺技	
亞侯地獄火焰	←→↘↓+輕斬+中斬

風間火月

[修羅]

必殺技	
焦熱魂（武）	↓↘→+任何鍵
大爆殺（武）（強）	→↓↘+任何鍵
災炎（武）	↓↙←+任何鍵 （最多可儲三個）
炎滅（武）	←↓↙+任何鍵
炎返	受傷浮空時輕斬+重斬

武器震飛必殺技	
暴爆 火炎擊（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

特殊技	
覺醒停止	炎邪覺醒中按輕、 中、重斬及腳

必殺技	
愚連腳	可連續輸入三回 （第一擊）→↓↘+任何鍵
	（第二擊）←+任何鍵
	（第三擊）→+任何鍵
六道烈火（武）（強）	可連續輸入三回 （第一擊）↓↘→+輕斬
	（第二擊）↓↘→+中斬
	（第三擊）↓↘→+重斬
炎滅（武）	←↓↙+任何鍵

武器震飛必殺技	
炎邪覺醒（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



風間蒼月

[修羅]

特殊技	
浮月操水	浮月後緊按着鍵用方向 桿控制方向

必殺技	
月光（武）（強）	→↓↘+斬
浮月（武）	↓↘→+任何鍵
月隱（武）	↓↙←+斬

武器震飛必殺技	
消波・風月斬（武）	←→↘↓+輕斬+中斬

[羅刹]

必殺技	
死月	空中↓↙←+斬
圓月（武）	空中→↓↘+斬
月輪波（地）（武）（強）	↓↘→+斬
月輪波（空）（武）（強）	空中↓↘→+斬

武器震飛必殺技	
月昇・水柱波（武）	←→↘↓+輕斬+中斬



註：
上＝上段攻擊掣（△）
中＝中段攻擊掣（□）
下＝下段攻擊掣（○）
G=GUARD 掣（R1 或 R2）
強＝按住 R1 掣不放再按其它掣
J= 跳躍掣（L1 或 L2）
→＝短按
→＝長按
㊣＝奧義
註：所有指令是人物面向右方時使用

TEXT：MS

CHUJI WU



技名	指令
小突	上
貳風	上、上
貳風螺旋	上、上、上
貳風殘鐵・改	上、上、中
健轉掃腿	上、上、下
健轉下掃	上、上、→下
貳風旋	、上、下
裏旋	←上
側這拳	↑上或↓上
側這跳腳	↓、↓、上或↑、↑、下
強天蹴	強上
連天蹴	強上、上
旋風	←強上
旋風殘鐵	←強上、中
旋風殘鐵・改	←強上、中、J中
鷹連腳	蹲下上、中、中
貳旋崩擊破	背着對方時，上、上、→中
疾掃虎跳	疾走時，上
雲蹴	中
雲蹴掃腳	中、→下
擊心肘	長按中
擊肘墜	長按中、中
虎開	→中
崩岩破	→、→中
宙轉腳	←中
鳩尾	↑中或↓中
幻身靠	↑、↑中或↓、↓中
崩山破	←強中
鐵拳星碎	←強中、強上
崩山昇	←強中、中
天昇	→強中、中
跳腳	蹲下起身時，中、中
跳連腳	蹲下起身時，中、J中、中、中
疾掃雙腿	疾走時，中
疾掃中腿	開始疾走時，中
裏宙雙腿	背着對方時，中
裏宙轉腳	背着對方蹲下起身時，中或←→中
地蹴	下
連刀轉腳	下、中、中
連刀掃腳	下、中、J下
連下掃腿	下、下
下掃背身	→下
破壞踊	←下
破壞亂舞	←下、中
破壞旋	←下、J下
強地蹴	強下
幻身殘鐵	強下、在強地蹴出前時，中
地突蹴	→強下
強地殘蹴	→強下、J下
疾掃虎跳	疾走時，上
疾掃腿	疾走時，下
裏身	跳躍時，G
背負投	捉住對手時→中或←中（R1不放）
巴投	捉住對手時←中（R1不放）
大外割	捉住對手時→中（R1不放）
MOUNT POSITION	→←中（R1 不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
逆一本背負	在左方捉住對手時，中（R1不放）
首投	在右方捉住對手時，中（R1不放）
背轉倒	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣爆烈發破	←、中←（放手便出招）

EPON



技名	指令
JAB	上
ONE TWO	上、上
ONE TWO STRAIGHT	上、上、上
ONE TWO HIGH KICK	上、上、強上
ONE TWO UPPER	上、上、中
MIRAGE COMBO	上、上、中、中
ONE TWO LOW	上、上、下
TWO COMBO	上、中
WINDY	上、中、中
COMBO TRIPLE	上、中、下
COMBO TRIPLE 2	上、中、J下
KNEE KICK	→上
KNEE ARROW	→上、J中
AIR REAL	→、→上
AURORA STEP	←上或在疾走時，上
WHITE KICK	←、←上
強 HIGH KICK	強上
TORA MONTANA	強上、上、上
INVELNA	強上、上、上、中
SHORT・INVELNA	強上、上、中
HIGH KICK UPPER	強上、中
RAINBOW ATTACK	強上、中、中
BLOODY MARY	強上、中、下
HIGH & MIDDLE BREAK	強上、←中
HIGH PLAIN KICK	強上、→中
TURN SLASH	背着對方時，上
MIDDLE KICK	中
MIDDLE HIGH	中、J上
FEIGN KICK	中、中
SHORT BURST	中、下
PLAIN SPIN KICK	→中
AURORA SALT	←中
當身	←G中
AURORA RAIN	→、→中
HARD RAIN	→、→中、J上、J下
LETHAL EPON	↓、↓中或↑、↑中
RAWINSONDE	→強中
CYCLING REAR	在正面捉住對手時→→強中
RAINBOW	蹲下起身時，中
REVERSE RAIN	背着對方時，中
DASH STRAIGHT KICK	疾走時，中
LOW KICK	下
LOW SPIN	→下
LOW EDGE KICK	下、中
MYSTIC STRIKE	下、中、上
MYSTIC LIGHTNING	下、中、中
MYSTIC SONIC	下、中、下
CYCLONE DANCE	→下、中
SLANT LOW	→、→下
AURORA DANCE	→、→下、上
TWIN ELBOW	→、→下、中
LOW FAKE KICK	→、→下、G、中
TWINKLE・REFLECT	→、→下、G、J→中
TURN HALBART	背着對方時，下
強 LOW KICK	強下
DWON BURST	疾走時，下
HAIL KNEE	開始跳躍時，下
霞落	捉住對手時→中或中（R1不放）
CRANK SPIN	捉住對手時←中（R1不放）
車投	捉住對手時←中（R1不放）
朽木倒	捉住對手時→中或→←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
四方投	在左方捉住對手時，中（R1不放）
足倒	在右方捉住對手時，中（R1不放）
NECK BANKING THROUGH	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣PRESTEL ARROW	←、中←（放手便出招）

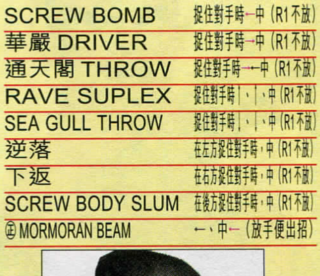


OLIEMS



技名	指令
右正拳	上
右連拳	上、上
SCREW BLOW	上、上、上
SCREW WING	上、上、上、中
KERNAL THUNDER	上、上、中
KERNAL THUNDER HEAL	上、上、中、中
KERNAL THUNDER TACKLE	上、上、中、→中
KENTAR BAO	→、→上
MACHINE GUN KUNCKLE	←上、上、上、上、上
MACHINE GUN SMART	←上、上、上、上、上、中
MACHINE GUN SCRAMBLE	←上、上、上、上、下
CHICKEN REVERSE	←、←上
REVERSE ENGINEER	←、←、上、上
REVERSE SPIN HEEL	←、←、上、上、中
SPIN KNUCKLE	強上
CHICKEN BACK KNUCKLE COMBO	強上、上、上
KNUCKLE FIRE	強上、中、中
COMBO TURNDRY	強上、中、下
GRAND BACK KNUCKLE	強上、下
MIDDLE KICK	中
KIENTACK HEEL	中、中
MIDDLE TACKLE	中、→中
SNAKE RISE	→中、G、中
DAMPCY ROLL	↑、↑中或↓、↓中、中、中……
SOUL UP · FRONT	→強中
SOUL UP · REAR	←強中
BURNING KICK	SOUL UP · RONT、上
SOUL BLOW	SOUL UP · FRONT、中
BURNING HEEL	SOUL UP · REAR、←中
BURNING LOW KICK	SOUL UP · REAR、下
TIGER FLAT	→中
TIGER THRUST	→中、中
TOE TOE TACKLE	→、→中
SUNNY SIDE STEP	TOE TOE TACKLE後↑↓移動，一用頭攻擊
GAZELLE UPPER	←中、中
GAZELLE AXE	←中、中、中、中
FLY HIGH	←、←中
FLY BLOW	蹲下起身時→中
DAMPCY STEP	↑、↑中或↓、↓中
CHICKEN FOOT BOMBER	蹲下起身時→中（長按中）
TURN OVER	背着對方時，中
LOW KICK	下
強 LOW KICK	強下
STRONG TACKLE	強下、J中
POWER THROW	捉住對手時，中或←中（R1不放）
FISHERMEN'S BUSTER	捉住對手時←中（R1不放）
KIEMTACK BREAKER	捉住對手時→中（R1不放）
JUMPING SHOULDER BUSTER	捉住對手時→中或→←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↓、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
JUMPING DEATH VOLLEY BOMB	在左方捉住對手時，中（R1不放）
TIME DIVE	在右方捉住對手時，中（R1不放）
ATOMIC BUSTER	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣ TOSSER CUTTER	←、中←（放手便出招）

HOM



技名	指令
JAB	上
DOUBLE JAB	上、上
無限 KICK	上、上、上
COMBO DOUBLE	上、下
COMBO TRIPLE	上、中、下
DOUBLE UPPER	上、中、中
仰天 UPPER	上、上、中、中
HOM LARIAT	→、→上
FUJIYAMA KICK	←上
FUJIYAMA SUNRISE	←上、中
FUJIYAMA SUN SET	←上、下
JAB 伸長	上（長按）
ROLLING KICK	強上
SCREW PUNCH	強上、中
無限 SCREW PUNCH	強上、中、中、中……
ROLLING KICK PLUS	強上、下
MIDDLE JAB	中
朧真似	↑中或↓中
瀧登	←中
昇提	←中、中
昇落	←中、下
浪速 KICK	→中、中
HOM TRIPLE	→中、中、←中
有限速度 KICK	→中、中、上
遠矢蹴	→、→中
遠矢無	→、→中、G
遠矢落	→、→中、中
KURU KURU PUNCH	→、→中、上
KURU KURU KICK	→、→中、上、下
鳴門	←、←中
鳴門渦潮	在鳴門時，下、下、下、中
直升機	在鳴門時，中、↓中
珠簾	中（長按）
豆鐵砲	蹲下起身時，←中
MAGIC HAND	←強中
LOW KICK	下
南京珠簾	下、中
HIHOO	→下
HIHOO YAHOO	→下、中
HIHOO HIHOO	→下、下
HIHOO HIHOO YAHOO	→下、下、中
渦潮之舞 · 序	←、←下
渦潮之舞 · 甲	在渦潮之舞 · 序時，上
渦潮之舞 · 乙	在渦潮之舞 · 序時，中
渦潮之舞 · 丙	在渦潮之舞 · 序時，下、下、下、下
強 LOW KICK	強下
自爆	跳躍時，G下
水甩	下、←或疾走時，下
銀豆鐵砲	在水甩時，中
椰子奶	中
天地無用	捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
SCREW BOMB	捉住對手時←中（R1不放）
華嚴 DRIVER	捉住對手時→中（R1不放）
通天閣 THROW	捉住對手時→←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↓、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
逆落	在左方捉住對手時，中（R1不放）
下返	在右方捉住對手時，中（R1不放）
SCREW BODY SLUM	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣ MORMORAN BEAM	←、中←（放手便出招）



GREN KUTS



技名	指令
JAB	上
ONE TWO KICK	上、上、上
ONE TWO BODY BLOW	上、上、中
ONE TWO LOW KICK	上、上、下
BODY CUTTER	上、上、上、中
CUTTER LOW KICK	上、上、上、下
BODY BLOW UPPER	上、中、J中
CASCADE	上、中、下
BIG VANE	→上
STEP BIG VANE	→、→上
強 HIGH KICK	強上
DOUBLE HIGH KICK	強上、上
TRIPLE HIGH KICK	強上、上、上
COMBO BODY BLOW	強上、上、J中、J中
CASCADE（DASH）	強上、上、J中、下
HIGH BODY	強上、中
HIGH DOUBLE BODY	強上、中、中
BODY SOMER	強上、中、J←中
BODY NOBLE	強上、中、J←中、中
REVERSE DOUBLE KICK	用強上來擋格時，上
REVERSE NORTHERN KICK	用強上來擋格時，下
COPPER KICK	蹲下時，上
UPPER CUT	中
LIGHT BLASTER	→中
NATIONAL THRUST	→、→中
LIGHT THRUST	→中、←、J中
BODY BLOW	←中
DELAYED A	←中、→
DELAYED B	←中、↓、中
DELAYED LIGHT UPPER	←中、↓、下、J中
DOUBLE BODY BLOW	←中、中
DEAR	←、←中
ROYAL ROLLS	←、←中、中
ROY'S REVERSE	←、←中、←
UPPER BROW	蹲下起身時，中
ROYAL BROW	蹲下起身時→中
ROYAL SOMER	蹲下起身時←中
NOBLE SOMER	蹲下起身時←中、中
GOOSE STEP	↑、↑中或↓、↓中
AFTERNOON GROW	在GOOSE STEP時，上
AFTERNOON ROYAL	在GOOSE STEP時，中
AFTERNOON LOW	在GOOSE STEP時，下
EXCALIBUR	←強中
LOW KICK	下
CASUAL KICK	→下
NORTHERN SOUL	→、→下
NORTHERN BROCKEN	→、→下、中
NORTHERN GREY	←下
RIPPER KICK	←下、中
RIPPER DOUBLE BODY	←下、中、J中、中
RIPPLE BODY KICK	←下、中、J中、J下
JACK THE RIPPER	←下、中、J中、J下、J中
JACK UPPER	←下、→、中
蹲下 CASUAL KICK	蹲下時，下
強 LOW KICK	強下
BROCKEN SOMER	強下、中
BROOK BOND	強下、J中
DAZLIN KICK	跳躍落地時，上或中、下
FRONT SUPLEX	捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
DEATH VOLLEY BOMB	捉住對手時→中（R1不放）
NECK HOOKING THROW	捉住對手時→←中（R1不放）
SIDE SUPLEX	捉住對手時←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↓、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
ROYAL SUPLEX	在左方捉住對手時，中（R1不放）
NECK BREAKER	在右方捉住對手時，中（R1不放）
GERMAN SUPLEX	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣ ROYAL SWORD	←、中←（放手便出招）

ILL GOGA

技名	指令
SHOT HOOK	上
DOUBLE HOOK	上、上
WILD RUSH	上、上、上
COMBO LOCK BUSTER	上、中
HOOK FAKE LOCK	上、中、上
HOOK TINY KICK	上、中、下
MAD KICK	上、下、上
MORE MAD KICK	上、下、下、上
HATE LOW RUSH	上、下、下、下、上
ACCEL TAIL	←上
HIKE RUSH	→上
BAD HATE	→、→上、下
BAD HATE BAT	→、→上、J上、J上
BAD BAD HATE	→、→上、J上、下
POWER HOOK	強上
POWER SHOVEL	強上、上、中
SPLASH HAMMER	強上、中、中
BOLD LEG WIPE	強上、下
TAIL WHIP	中
LOCK BUSTER	←中
SWING UPPER	←、←中
FAKE LOCK BUSTER	←中、上
TINY KICK	←中、下
HOP CRANE	←強中
HOP CRANE TAIL	←強中、中、中
CRUSH KICK	→中
KNEE TRACK	→、→中
BUSTER KNUCKLE	→強中
BUSTER UPPER	→強中、中
LOCK CRUSHER	蹲下起身，時中、中……
LOCK CRUSH KNEE	蹲下起身時，中、→中
DAM DAM BUSTER	蹲下起身時←中、中
SIT BUSTER	蹲下起身時→中
LOW KICK	下
RED SHOVEL	→下、上、中
DARK BUSTER	→下、中、中
TOLL BUSTER	→下、下
SCOPION GRAND	←下
SCOPION RAZOR	←下、←中
SCOPION FANG	←下、下
SCOPION TAIL	←下、中、中、中
BODY SLAM	捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
BARBARIAN CRUSH	捉住對手時→中（R1不放）
PENDULUM	捉住對手時→←中（R1不放）
WILD CRUSH	捉住對手時←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
HEAD CRUSHER	在左方捉住對手時，中（R1不放）
FACE CRUSHER	在右方捉住對手時，中（R1不放）
BODY LIFT	在後方捉住對手時，中（R1不放）
WIPER CRUSHER	在對手DOWN時，捉住對手，→→中（R1不放）
㊣ GROUND WAVE HAMMER	←、中←（放手便出招）



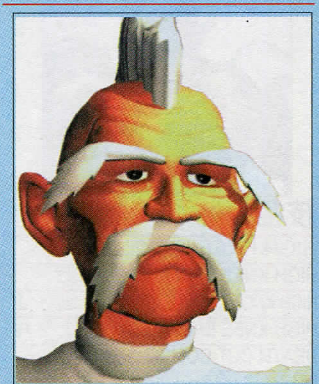
MARY IVONAKAYA



技名	指令
CHOP	上
DOUBLE CHOP	上、上
TRIPLE CHOP	上、上、上
DOUBLE CHOP MOON	上、上、J中
DOUBLE CHOP SOBAT	上、上、J中、上
CHOP COMBO REVERSE	上、中、上、上
CHOP COMBO RUNT	上、中、上、下
DOUBLE CHOP LOW KICK	上、中、下
DROP KICK	→、→下
REVERSE CHOP	→上
RUSSIAN LARIAT	←上
RUSSIAN LARIAT CHOP	←上、上
LARIAT CON	←上、上、J中
SOBAT	強上
喧嘩 KICK	中
MIDDLE DROP	中、上
喧嘩 KICK SLANT	中、下
ELBOW	→中
ELBOW CRUSH	→中、中
FLYING 喧嘩 KICK	→、→中
FLYING ATTACK	疾走時，中
HELL'S SOBAT	蹲下起身時，中、上
HELL'S MOON	蹲下起身時，中、中、中……
HELL'S AXE	←中
KNUCKLE BOMBER	←、←中
KNUCKLE BOMBER CRUSH	←、←中、中
BRUSHING LARIAT	↓、↓中或↑、↑中
STOMACH DROP	蹲下起身時→中
HEAVY TACKLE	→強中
POWER STANCE	←強中
LOW KICK	下
蟻 SOBAT	→下、中、下
蟻 SMASH	→下、中、中
蟻 KICK ATTACK	→下、下
蟻 KICK	→、下、下、下
強 LOW KICK	強下
SLICER TORNADO	強下、中
ELBOW DROP	開始跳躍時，下
SHOULDER TACKLE	在對手側面時→、→強中
COVER STANCE	蹲下時←強下
持上	捉住對手時→中（R1不放）
GAINT SWING	捉住對手時→←中（R1不放）
BRAIN BUSTER	捉住對手時←中（R1不放）
DDT	捉住對手時←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	
BULLDOCKING HEAD DROP	在右方捉住對手時，中（R1不放）
COBRA TWIST	在左方捉住對手時，中（R1不放）
GERMAN SUPLEX	在對手暈倒而捉住對手時→→中（R1不放）
卍固	在對手背後捉住對手時→、→中（R1不放）
ARGENTINA BACK BREAKER	在持上時，中（R1不放）
STOMACH CRUSHER	在持上時按正面的方向掣，然後中（R1不放）
BUNK FLIP	在持上時按後方的方向掣，然後中（R1不放）
BODY SLAM	在持上時按右方的方向掣，然後中（R1不放）
DEATH VOLLEY BOMB	在持上時按右方的方向掣，然後中（R1不放）
DRAGON SLEEPER	當對手倒地（臉向上）時，在頭部位置捉住對手時→→中（R1不放）
SCORPION DEATH LOCK	當對手倒地（臉向上）時，在腳部位置捉住對手時→→中（R1不放）
LEG LOCK	當對手倒地（臉向上）時，在右方捉住對手時→→中（R1不放）
CHICKEN WING FACE LOCK	當對手倒地（臉向上）時，在左方而捉住對手時→→中（R1不放）
INDIAN DEATH LOCK	當對手倒地（臉向下）時，在頭部位置捉住對手時→→中（R1不放）
CAMEL CLUTCH	當對手倒地（臉向下）時，在腳部位置捉住對手時→→中（R1不放）
STF	當對手倒地（臉向下）時，在右方捉住對手時→→中（R1不放）
STRANGLE HOLD γ	當對手倒地（臉向下）時，在左方而捉住對手時→→中（R1不放）
㊣ RUSSIA SHORT PUT	←、中←（放手便出招）

FEI PUSU

技名	指令
JAB	上
龍卷包旋腳	上、上、上
龍卷飛空襲	上、上、→中
猿舞	上、上、←中
COMBO TRIPLE	上、中、下
殘蹴雷銳打・捨式	上、中、下、J中、上、上、上、J下
雲前掌	→上、中、中
包旋腳	→、→上
諸猛亂馬	←上
亂馬昇天手	←上、J中
裂破昇天手	←上、J中、J中
當身	←G上或←G中或←G下
旋腳	強上
旋腳殘雷手	強上、中
旋風腳	蹲下時，上
MIDDLE KICK	中
COMBO DOUBLE	中、下
飛空襲	→中
殘雷手	←中或蹲下起身時←中
殘雷空擊猿舞	在殘雷手時，中、上、上、上、J下
殘雷腳	在殘雷手時，下
倒誅	←、←中
倒誅下掃	←、←中、J下、J下
飛燕	→、→中、中
飛燕殘雷手	→、→中、中、中
豬突掌	→、→長按中
朧打	↑中或↓中
通背掌破	↑中、←或↓中、←
斜上腳	蹲下起身時，中
前轉	蹲下起身時，中、→下
霞	蹲下起身時→中
裏倒誅	背着對方時，中
包旋	開始疾走時，中
LOW KICK	下
地腳雙打砲	下、中
背砲	→下
裂地昇天手	→下、中、J中
仁背砲	→下、下
轉身掃腳	←下、下
跳蝗	蹲下時，下、中或→、→下、中
包這旋	在疾走時，下、J中
強 LOW KICK	強下
掃腳幻雷旋	強下、J下、J中
裏旋	捉住對手時→中或中
水車投	捉住對手時→中或→←中
地獄車	捉住對手時←中
表旋	捉住對手時←中
RAVE SUPLEX	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↑、中（R1不放）
四空投	在左方捉住對手時，中（R1不放）
首投	在右方捉住對手時，中（R1不放）
放轉	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣疾風怒濤諸猛虎究極風雲雷神黑激球（簡稱黑玉）	←、中←（放手便出招）



CHACO YUTANI（湯浴茶子）



技名	指令
沖捶	上
勢沖捶	長按上
連捶	上、上
連捶掌	上、上、上
連捶天中掌	上、上、上、中
攬打頂肘	上、上、中
連捶肘挫掌	上、上、中、中
連捶掃雙腳	上、上、下
連捶裏沖天腳	上、上、下、J中
空旋腳	→、→上
螺旋腳	←上
沖旋腳	←、←上
龍尾腳	↑、↑上或↓、↓上
橫避雙撞掌	蹲下時，上
橫避羅漢	蹲下時，上、中、J中、J→中
反動三段腳	疾走時，上、上、上
反動天地腳	疾走時，上、下
螺旋激腳	強上
端腳	中
連端天腳	中、上
連端旋腳	中、J上
連端腳	中、中
伏勢虎	中、G
小纏崩手	中、G、上
猛虎硬爬山	中、G、上、中
崩身旋腳	中、G、上、上
閃身腓蹴	中、G、上、下
伏勢進步	中、G、上、任何一個十字掣
鶺子穿林	中、G、上、任何一個十字掣、中
裡門頂肘	中、G、中
羅漢鳳凰	中、G、←中、J中、J→中
裡門腓蹴	中、G、下
雙單鞭	←中
單陽打	←中、中
旋踵刃	←中下（同時按）
落踵雙腳	←、←中
雙落旋踵刃	←、←中、J中
魂心螺旋掌	↑中、↑或↓中、↓
渦螺旋掌	中、→
螺旋掌	→中
雙統掌	→、→中
中段當身	←G中
勢壁靠	開始疾走時，中
跳飛雙捶	疾走時，中
鐵山靠	背着對方時，中
沖天腳	蹲下起身時，長按中
斧刃腳	下
斧刃連腳	下、下
幻斧雙腳	下、G
踏步斧刃腳	→下
連斧旋腳	→下、J中
環斧連旋腳	→下、J中、J中
拗步轉刃腳	→、→下
反撥虎	任何一個十字掣+下、G
雙撞掌	任何一個十字掣+下、G、J上
猛虎爬山	任何一個十字掣+下、G、J中
裏雙腳	強下
裏表雙腳	強下、J下、J下、J下……
裏沖天腳	強下、J中
滑刃腿	疾走時，下
裏斧刃腳	背着對方時，下
腕折投	捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
MOUNT POSITION	捉住對手時→中或→←中（R1不放）
心意六合掌拳頭突	捉住對手時←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
腕逆十字	在左方或右方或後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣獨立式掌破練氣彈	←、中←（放手便出招）

DOCTOR V

技名	指令
JAB	上
ONE TWO JAB	上、上
ONE TWO SHOCK MIDDLE	上、上、上、中
ONE TWO MIDDLE KICK	上、上、中
ONE TWO LOW KICK	上、上、下
JAB & REVERSER	上、中
JAB & REVERSER LOW	上、中、下
ELBOW HOOK	→上
POWER ELBOW ONE TWO	→上、J上、上
HOOK REVERSER ELBOW	→上、J中
KNEE BREAK	←上、中
BREAK CRUSH	←上、中
PENETRATE LENS	←、←上
MUSCLE HIP	←、←上、中
SHOCK CRAB	↑上或↓上
DOUBLE ELBOW HOOK	→上、上
DOUBLE SHOCK MIDDLE KICK	→上、上、中
DOUBLE SHOCK LOW KICK	→上、上、下
HIGH KICK	強上
POWER STRAIGHT	←強上
POWER ONE TWO	←強上、上
COMBO STRAIGHT ELBOW	←強上、中、中
MIDDLE KICK	中
MIDDLE ELBOW	→中
TIP	→、→中
ELBOW KNEE COMBO	→中、中
JET ・ UPPER	←中
CATAPULT UPPER	←、←中
JET UPPER & REVERSER	←、←中、中
JET UPPER & REVERSER LOW	←、←中、中、下
POWER MIDDLE ELBOW	→強中
TEA COW	←強中
KNEE ATTACK HIGH	←強中、J上
KNEE ATTACK LOW	←強中、J下
FLYING KNEEL KICK	疾走時，中
DOUBLE TEA COW	←強中、中
TRIPLE TEA COW	←強中、中、中
DOUBLE KNEE HIGH KICK	←強中、中、J上
DOUBLE KNEE LOW KICK	←強中、中、J下
DOUBLE KNEE CRUSH	←強中、J中
TRIPLE KNEE CRUSH	←強中、J中、中
LOW KICK	下
FLUSH LOW	→下
FLUSH LOW TEA COW	→下、中
RISE UP COMBO	→下、中、上
RISE CRUSH COMBO	→下、中、上、J中
RISE BREAK CRUSH	→下、中、上、J中、中
LOW SPIN	←下
LOW SPIN HIGH TIP	←下、中
LOW BREAK	強下
SLIDING KICK	疾走時，下
N（NAZIM）STUNS	G、G（G失敗不能）
FAKE JAB	在N STUNS時，上
N BODY SWAY & DUCKING	在N STUNS時，用十字掣移動
FAKE JET UPPER	在N STUNS時，中
FAKE HOOK	在N STUNS時，→移動，然後上
FAKE SMASH	在N STUNS時，↑、↓移動，然後中
FAKE STRAIGHT	在N STUNS時，←移動，然後上
CRAZY STRAIGHT	在N STUNS時，→移動，然後→上
DOWNING HEAD BAD	在CRAZY STRAIGHT時，然後G
FAKE REVERSER	在N STANCE時，→移動，然後J中
BACK SWAY LOW	在N STUNS時，←移動，然後下
DOUBLE ・ JET ・ UPPER	在N STANCE時，中、中
TRIPLE ・ JET ・ UPPER	在N STANCE時，中、中、中
CHOPPING RIGHT	在N STANCE時，←中或在←移動時，中
SLANT HOOK	在N STANCE時，→下或在←移動時，下
SURPRISE JUMP	在N STANCE時跳躍
DEATH PRESS	捉住對手時，中（R1不放）
背後取	捉住對手時←中或←→中（R1不放）
大外割	捉住對手時→中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
正面向	在左方或右方捉住對手時，中（R1不放）
喉輪落	在後方捉住對手時，中（R1不放）
㊣SURGICAL WAIKU PHOTON	←、中←（放手便出招）



MARK



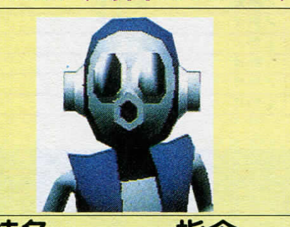
技名	指令
HIGH KNEE KICK	上
HIGH KNEE SPIN KICK	上、上
HIGH KNEE DOUBLE SPIN	上、上、上
HIGH KNEE SPIN RISE	上、上、中
DEATH CUT COMBO	上、中
DEATH CUT DOUBLE SOMER	上、中、中、中
DEVIL SOMER COMBO	上、中、中、中、中、中、中
DEATH HURRICANE	上、中、下
TURN KICK	→上
ENDLESS TURN KICK	→上、上、上……
ONE HAND STAND KICK	←上
ONE HAND STAND KICK GROUND	←上、下
BRANDEAD SPIN	→、→上
DEATH BRANDEAD SPIN	←、←上
SWING LEG KICK	↑上或↓上
TOP SPIN KICK	強上
TOP SPIN INFINITY	強上、上、上……
SPIN INFINITY ALPHA	強上、上、上、中、下、中……
SPIN INFINITY BETA	強上、下、中……或強上、中、下……
TOE KICK	中
TOE KICK LEG SHOWER	中、中
HAND STAND SCREW	→中
HAND STAND SCREW PLUS	→中、中
TWO LEG RISE KICK	←中
HEEL HAMMER KICK	→、→中
HEEL HAMMER RISE KICK	→、→中、中
SPRING KICK	←、←中
SPRING REVERSE KICK	←、←中、中
ESCAPE HEEL KICK	↑中或↓中
STOMACH HEEL KICK	←強中
REVERSE RISE UP	蹲下起身時，中
LOW KICK	下
LOW KICK BAY	下、中
DEATH COMBO HEEL	下、中、中
DEATH GROUND COMBO	下、中、下
LOW SLICE KICK	下、下
DEVIL TORNADO COMBO	下、下、中、中、中
ROLL BACK WIND	←下
CREEP KICK	↑下或↓下
UNDER SPIN KICK	強下
SPIN INFINITY GAMMA	強下、中、下、中、下……
GINGER	↑上G（用G CANCEL）
側轉	在GINGER時↑或↓
前方空中1／2	在GINGER時→
TURN KICK J	在GINGER時，上
ONE HAND STAND KICK J	在GINGER時，中
RONDATO	在GINGER時←中
RONDATO & BACK ROLL	在GINGER時←中、中
DARKNESS CRESCENT MOON	←中、←
BAY WHIST THROW	在正面捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
BACK TOGETHER THROW	在正面捉住對手時，→中或←→中（R1不放）
FRANKENSTEINER	在正面捉住對手時，←中或→←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
BACK DROP	在左方捉住對手時，中（R1不放）
DEATH BULLDOCKING HEAD DROP	在右方捉住對手時，中（R1不放）
高速 GERMAN SUPLEX	在後方捉住對手時，中（R1不放）

MARK 2

技名	指令
卻壹式	上
滅卻貳式	上、上
滅卻裏貳式	上、中
滅殺拾式	←上
滅殺拾壹式	←上、中
滅殺貳拾壹式	←、←上
滅殺貳拾貳式	↑上或↓上
滅卻貳貳溜	強上
滅卻參式	蹲下起身時，上
滅卻拾壹式	中
滅卻拾貳式	中、中
滅卻裏拾壹式	中、上
滅卻裏拾貳式	中、中、上
滅卻裏拾參式	中、中、中
必滅參拾壹式	中、中、下、下、下
必滅五拾壹式	→中
必滅五拾貳式	→中、中、上
必滅百式	→、→中
必滅七拾壹式	←中
必滅七拾貳式	←中、中
必滅八拾壹式	←、←中
必滅七拾壹式改	↑中或↓中
必滅八拾貳式	蹲下起身時，中
殲滅壹式	下
殲滅貳式	下、上
殲滅參式	下、上、中
殲滅貳拾壹式	下、中
殲滅貳拾參式	下、中、中
殲滅貳拾參式改	下、中、上
殲滅參拾參式	下、下、中
殲滅參拾四式	下、下、上、中
殲滅四拾參式	下、下、下
殲滅拾式旋	強下或→、→下或蹲下起身時，下
灼焰五拾六煉獄	←中、←
拂腰	在正面捉住對手時中或→中或←中（R1不放）
DDT	捉住對手時→中或←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	在正面捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	在正面捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
腕逆十字	在左方捉住對手時，中（R1不放）
首投	在右方捉住對手時，中（R1不放）
高速 GERMAN SUPLEX	在後方捉住對手時，中（R1不放）



TRIX（鳥山ROBOT）



技名	指令
PUNCH	上
BISHIBASHI PUNCH	上、上
BISHIBASHI BUN	上、上、中
山鳥騎士 KICK	→、→上
TEI	←上
強 PUNCH	強上
強 PUNCH DOUBLE	強上、上
BYUN BUN	強上、中
MIDDLE KICK	中
BUN BUUN	中、中
FUN	→中
ROLLING 山鳥	→、→中、中、中……
FUN FUN	←中、中
SEIYAT	←、←中
DAMPCY 山鳥	↑、↑中或↓、↓中
山鳥 SCREW	蹲下起身時，中
LOW KICK	下
JUMPING 山鳥	→、→下或→、→下
強 LOW KICK	強下
前回轉	蹲下起身時→下
山鳥 DRILL KICK	蹲下起身時→下、中
後回轉	蹲下起身時←下
當身捉	←G中
HARRICANE 背負落	在正面捉住對手時，中或→中或←中（R1不放）
HARRICANE 大外刈	在正面捉住對手時→中（R1不放）
HARRICANE 飛空投	在正面捉住對手時→←中（R1不放）
HARRICANE 巴投	在正面捉住對手時←中（R1不放）
RAVE SUPLEX	在正面捉住對手時↑、↑、中（R1不放）
SEA GULL THROW	在正面捉住對手時↓、↓、中（R1不放）
HARRICANE 腕拉	在右方捉住對手時，中（R1不放）
斷頭落	在右方捉住對手時，中（R1不放）
JUMPING GERMAN SUPLEX	在後方捉住對手時，中（R1不放）

UDAN

技名	指令
JAB	上
DOUBLE JAB	上、上
WHIP ANKLE	上、中
強 HIGH KICK	→強上
FLEET KICK	強上、上、中
FLEET LOW KICK	強上、上、下
BIG PACE	→、上
GIANT PACE	→、上、上
KITTY DOLL	←、上
MIDDLE KICK	中
GYRO STRIKE	→、中
GYRO STRIKE 2	→、中、←
EMPEROR 大人	←中
RABBIT TACKLE	←、←中
UDAN THE GREAT	←、中、←、中、J下
DROP KICK	←、←中，中或背向對手時，中
RABBIT 大人	蹲下起身時，中
REVERSE SALT	蹲下起身時→中、中
RABBIT STAMP	蹲下起身時←中
MIRAGE SPINNING	↑、↑中或↓、↓中
CROSS MIRAGE	MIRAGE SPINNING時↑或↓
MIRAGE SLIP	MIRAGE SPINNING或CROSS MIRAGE時，下、中
LOW KICK	下
HOP ZERO SLICE	→下
SLIPPY KICK	→、→下或疾走時，下
ZERO SLICE	←下
CROUCH TACKLE	←、←下
強 LOW KICK	強下
ARM WHIP	捉住對手時，中（R1不放）
UDAN'S WHIP	捉住對手時→中（R1不放）
FLIP THROW	捉住對手時→←中（R1不放）
FRANKENSTEINER	捉住對手時←中（R1不放）



NORK

技名	指令
JAB	上
BISHIBASHI PUNCH	上、上
BIG PUNCH	←、上
強 PUNCH	強上
BIG BLIZZARD	強上、上、中
MIDDLE KICK	中
DADACO HAMMER	→中、中、中
BRAVO UPPER	←、中
萬歲 UPPER	蹲下起身時，中
BECHACON HAMMER	蹲下起身時←中
LOW KICK	下
強 LOW KICK	強下



MUFU

技名	指令
HAETATAKI	上
MANTIS COMBO	上、上、上
SCORPION KICK	←上
BUTTERFLY DANCE	→上、上、上、上
強 HIGH KICK	強上
MIDDLE KICK	中
HANNER KICK	中、中、中
HANNER SPECIAL	中、中、J中、中、J中
DRAGONFLY	→中
DRAGONFLY GAVE	→中、上
INSECTOR	←、←中
BEETLE KICK	←中、中、中
SCARABEE	背向對手時，中
LOW KICK	下
TWIN SCORPION	下、中
HORNET KICK	→下、中
SPIDER NEEDLE	→下、下
HENNA CRUEL	→下、下、J中、中、J中、中、J中
SPIDER CREEP	→下、下、下
強 LOW KICK	強下
KANGAROO DIVE	疾走時，下
COMBAT WALK	在KANGAROO DIVE時←中（R1不放）
SCREW PILE DRIVER	捉住對手時，中（R1不放）
GIANT SWING	捉住對手時→中（R1不放）





Virtua Fighter 3

FIG | 2P | AD

機種：街機（MODEL 3底板）
製造商：SEGA（AM 2研）

AKIRA 結城晶

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
八門開打	PP	上、中
上步頂肘	→P	中
躍步頂肘	→→P	中
猛虎硬爬山	↓（長）→P	中
環捶腿	PK	上、上
裡門頂肘	→→P	中
揚砲	↘↘P	中
白虎雙掌打	↓（長）←→P	中
鐵山靠	←→P+K	中
上步衝掌	←→P	上
馬步衝靠	↓（長）→P+K	中
跳山崩捶	←→P+K	中
貼山靠	←→P+K+E	中
擊步翻胯	↓P+G	中
開胯	→P+G	上
捜下崩捶	↘P+K	下
側中腿	↘K+E	中
側腿	↘K	中
右端腳	→→K	中
連環腿	→→KK	中、中
獨步頂膝	K+G（放開G鍵）	中
易前腿	↓（長）K	下
修羅霸王靠華山	↘K+G、→P、←→P+K	中、中、中
崩擊雲身雙虎掌	P+K+G、←↘P+K、↓→P或←P	中、投技COMBO、投技COMBO

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
搶下砲	↘P
擊崩捶	↑P

投技：

招式名稱	指令
倒身捜腿	P+G
弓步頂肘	在對手身旁P+G
大纏崩捶	←→P+G
順步翻胯	←↓P+G
心意把	↙→P+G
鷂子穿林	←↘P+G
獅子抱月	↘P+G（或牆壁在自己後面按↘P+G）
進步里胯	↙P+G
大浙江	在對手背後P+G

返技：

招式名稱	指令	備註
外門頂肘	←P+K	返上段P
揚炮	←P+K	返上段P
單翼頂	←P+K	返上段K
背步裏肘	↙P+K	返中段K
上步衝靠	↙P+K	返中段K
外門頂肘	↙P+K	返中段P
翻身單打	↓P+K	返下段P
衝天靠	↖P+K	返倒鉤踢
旋風雙撞	↙P+K	返膝撞
雙拍手	↓P+K	返下段K

積奇 JACKY BRYANT

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
JAB STRAIGHT	PP	上、上
JAB DOUBLE STRAIGHT	PP↑P	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
RISING ELBOW	→P	中
ELBOW SPIN KICK	→PK	中、上
ELBOW BACK KNUCKLE	→PP	中、上
ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→PPK	中、上、上
ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	→PP↓K	中、上、下
COMBO ELBOW	PP→P	上、上、中
COMBO ELBOW SPIN KICK	PP→PK	上、上、中、上
DOUBLE SPIN KNUCKLE	←PP	上、上
SPINNING BACK KNUCKLE	←P	上
SPINNING SLANT BACK KNUCKLE	←P↙P	上、下
SPINNING LOW SPIN KICK	←P↓K	上、下
SPINNING ARM KICK	←PK	上、上
JAB STRAIGHT BACK KNUCKLE	PP←P	上、上、上
COMBO BACK KNUCKLE SPIN	PP←PK	上、上、上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
DOUBLE PUNCH KNEE KICK	PP→K	上、上、中
DOUBLE PUNCH LOW SPIN KICK	PP↓K	上上下
SMASH HOOK	↘P	上
DOUBLE HOOK	↘PP	上、上
TRIPLE HOOK	↘PPP	上、上、中
LIGHTNING STRAIGHT	↘PP→P	上、上、上
LIGHTNING HOOK	↘PPPP	上、上、中、中
SLANT BACK KNUCKLE	↙P	下
SLANT LOW SPIN KICK	↙（長）PK	下下
BEAT KNUCKLE	P+K	中
BEAT SPIN KICK	P+KK	中、上
BEAT & BACK KNUCKLE	P+KP	中、上
BEAT & KNUCKLE SPIN	P+KPK	中、上、上
BEAT & KNUCKLE LOW SPIN	P+KP↓K	中、上、下
COMBO ELBOW KNUCKLE SPIN KICK	→(長) PP→PPK	上、上、中、上上
COMBO ELBOW KNUCKLE LOW SPIN KICK	(長) PP→PP↓K	上、上、中、上、下
PUNCH HIGH KICK	→（長）PK	上、上
PUNCH SPIN KICK	右腳在前PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	左腳在前PK	上、中
PUNCH LOW SPIN KICK	P↓K	上、下
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
MIDDLE SIDE KICK	↘K+E	中
DOUBLE SPIN KICK	KK	上、中
2 WAY SPIN KICK	K↓K	上、下
KICK BACK KNUCKLE	KP	上、上
COMBO KNUCKLE SPIN KICK	KPK	上、上、上
COMBO LOW SPIN KICK	KP↓K	上、上、下
SPINNING KICK	K+G	上
SPINNING KICK LOW SPIN KICK	K+G↓K+G	上、下
MIDDLE KICK	↘K	中
DOUBLE KICK	↘KK	中、中
TOE KICK	↓K	中
DOUBLE LOW KICK	↓（長）KK	下、下
KNEE KICK	→K	中
DASH HAMMER KICK	→→K	中
SIDE HOOK KICK	←K	中
SOMER SAULT KICK	↖K	中
SPIN HEEL SWORD	←K+G	中
MIDDLE SPIN KICK	←→K+G	中
LEG SLICER	↓K+G	下
SWITCH STEP	↓↓	移動技
SIDE HOOK TURN	←←P	上
SPINNING KICK TURN	←←K	上
TURN KNUCKLE SIDE KICK	對手在自己背後按PK	上、中
TURN LOW SPIN KICK	對手在自己背後按↓K	下
LIGHTNING KICK	↓P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING STORM	↙P+KKKKK	中、中、中、上、上
LIGHTNING LOW	↙P+KKKKK↓K	中、中、中、上、下

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
SOCCER BALL KICK	↘K

投技：

招式名稱	指令
NO SUN LIGHT BOMB	P+G
NECK THRASHING	在對手身旁P+G
FACE CRUSHER	在對手背後P+G
NECK BREAKER DROP	→→P+G
WALL FACE CRUSHER	對手背着牆壁時→→P+G
KNEE STRAIGHT	→←P+G
SADIST TICK HANGING KNEE	↘↘P+G

陳流 LAU CHAN

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
連掌	PP	上、上
雙拳旋風腿	PPK	上、上、上
雷擊腿	PPP	上、上、上
連環背轉腳	PPP↘K	上、上、上、中
連環轉身腳	PPPK	上、上、上、上
連環轉身掃腳	PPP↓（長）K	上、上、上、下
連拳腿	PK	上、上
連拳旋風牙	PK+G	上、上
連拳燕旋蹴	P↓（長）K+G	上、下
斜下掌	↘P	中
連掌	↘PP	中、上
連環掌	↘PPP	中、上、上
連掌背轉腳	↘PPP↘K	中、上、上、中
連掌轉身腳	↘PPPK	中、上、上、上
連掌轉身掃腳	↘PPP↓（長）K	中、上、上、下
連掌旋風腿	↘PPK	中、上、上
斜上掌	↘（長）P	中
連環虎燕掌	↘（長）P↘P+K	中、中
順步沖掌	↘↘P	中
雙虎烈把	↘P+K	中
虎槍掌	←→P	上
燕子掌	←→P	中
肘擊	→P	中
鳳凰槍掌	→P←→P	中、上
連蹴旋風牙	KK	上、上
旋中腿	↘K	中
穿腳沖掌	↘K→P	中、上
穿腳連環虎掌	↘K→P←→P	中、上、上
側中穿腳	↘K+E	中
旋風牙	K+G	上
腿登裏旋腳	蹲下站立的一剎那按K	中
燕陣旋風腳	←←K+G	上
虎龍轉身腳	←↙↓↘→K+G	上
虎腳背轉	↖K	中
空虎腳	↗K+G	中
騰空虎穿腳	↗K	中
地掃腿	→↓K	下
燕旋蹴	↓（長）K+G	下
轉身裏旋腳	↓KK	下、上
旋栽腿	↓（長）K	下
連環旋栽腿	↓（長）KK↓K	下、下、下
連旋栽腿	↓（長）KK	下、下
連旋轉身掃腳	↓（長）KK↓（長）KK+G	下、下、下、下
騰空斜掌	上昇中P	中
背拍掌	對手在背後↓P	中
座架旋腿	對手在背後↓K	下
騰空背翔	對手在背後↑K+G	中
飛燕轉身掌	←←P	中
飛燕旋風腳	←←PK+G	中、中
背旋連掌	P←P	上、中
轉身雙虎掌	P←P→P	上、中、中

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
踏襲擊	↘K
虎爪雷蹴	↑P或↓↑（長）P

投技：

招式名稱	指令
肩車頭落	P+G
轉身爪巴掌	在敵人身旁P+G
猛虎背襲	在敵人背後P+G
雷震入林	→P+G（或牆壁在自己後面按→P+G）
大地倒襲	↘↘P+G
轉身巴嗦掌	←→P+G
翻手掛塔	←↓P+G
栩車旋轉	←P+G或牆壁在自己後面按←P+G）



莎拉 SARAH BRYANT

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
SWAY SMASH	P+E	上
SNAP SIDE CHOP	↘P	上
JAB STRAIGHT	PP	上、上
DOUBLE PUNCH SNAP KICK	PPK	上、上、上
FLASH PISTON PUNCH	PPP	上、上、上
COMBO SOMER SAULT KICK	PPP←或↖K	上、上、上、中
COMBO RISING KNEE	PPPK	上、上、上、中
COMBO RISING KICK	PPP↑K	上、上、上、中
PUNCH HIGH KICK	PK	上、上
PUNCH SIDE KICK	P↓K	上、中
DOUBLE JOINT BAT	→PK	中、中
RISING ELBOW	→P	中
ELBOW SIDE CHOP	→P↘（長）P	中、上
ELBOW HEEL SWORD	→P←K	中、中
VERTICAL HOOK KICK	K+E	上
DOUBLE KICK	←K	上
DOUBLE STRAIGHT KICK	KK	上、上
SPIN TURN KICK	↓（長）←K	上
DOUBLE SPIN KICK	↓（長）←KK	上、上
HIGH KICK STRAIGHT	KP	上、上
TORNADE KICK	↗K+G	上
RISING KNEE	↓（長）→K	中
RISING KNEE COMBO	↓（長）→KK	中中
MIDDLE KICK	↘K	中
SIDE MIDDLE KICK	↘K+E	中
ILLUSION KICK	↘KK	中、上
MIRAGE KICK	↘KKK	中、上、上
ILLUSION JACKKNIFE	↘KK→K	中、上、中
ILLUSION LOW KICK	↘KK←K	中、上、下
KNEE KICK	→K	中
DOUBLE STEP KNEE	→K↘K	中、中
SPIN KICK	K+G	中
DRAGON SMASH CANNON	↙K	中
SOMER SAULT KICK	↖K	中
SPIN EDGE KICK	←K+G	中
SIDE HOOK KICK	↙K+G	中
JACKKNIFE KICK	↓K	中
JACKKNIFE SIDE KICK	↓KK	中、中
TOE KICK	↓P+K	中
TOE KICK JACKKNIFE	↓P+KK	中、中
SPIN HEEL SWORD	↖K+G	中
FULL SPIN HEEL KICK	↖或↑K	中
STEP ROUND KICK	→K+G	中
ROUND KICK	↑K+G	中
DRUSH KNEE	→→K	中
LEG SLICER	↓K+G	下
LOW KICK	↓（長）K	下
DOUBLE LOW KICK	↓（長）KK	下下
LOW SPIN KICK	↘K+G	下
TURN LOW SPIN KICK	對手在背後↓K	下
RISING KNEE	前走時K+G	中
MOON SALT	↗P	移動技
HEEL KICK MOON SALT	↑或↗KP	中
BACK KNUCKLE TURN	←←P	上
BACK SPIN KICK TURN	←←K	上

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
SOCCER BALL KICK	↘K

投技：

招式名稱	指令
FRONT SUPLEX	P+G
SHELL BREAK ELBOW	在對手身旁P+G
BACK DROP	在對手背後按P+G
BACK DROP	在對手背後，而他又是蹲下時按P+G+K
NECK BREAKER DROP	→→P+G
NECK HOLD SLOW	←←P+G
LIGHTNING KNEE SMASH	←P+G（或牆壁在對手背後按←P+G）
ROLLING FACECRUSH	↗P+G

陳白 PAI CHAN

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
連掌	PP	上、上
雷擊掌	PPP	上、上、上
雙拳旋風腿	PPK	上、上、上
連環背轉腳	PPP↘K	上、上、上、中
連環高端腳	PPP→（長）K	上、上、上、上
連環轉身腳	PPPK	上、上、上、上
連環轉身掃腳	PPP↓K	上、上、上、下
沖拳	P+E	上
裏圈捶	↙P	上
穿沖拳	→P	中
上步沖拳	←P上	
連拳腿	PK	上、上
燕青虎雙破	↓（長）→P	中
燕子雙掌	→→P	中
飛燕彈腿	→→PK	中、上
翻身跳端腳	DASH中按K	
蒼下捶	↘P	下
蒼下連捶	↘PP	下、上
蒼下連環捶	↘PPP	下、上、上
蒼下捶腿	↘PPK	下、上、上
蒼下連捶掌	↘PP→P	下、上、中
連拳旋風牙	PK+G	上、上
連拳燕旋蹴	P↓（長）K+G	上、下
虎燕煽腳	KK	上、中
高蹴腿	K+E	上
高端腳	→→K	上
旋中腿	↘K	中
旋中穿腿	↘K+E	中
旋風牙	K+G	上
燕陣旋風腳	←K+G	上
燕舞連腳	→K+G	中
腿登裏旋腳	從蹲下狀態站立時K	中
燕蹴背轉腳	↗K+G	中
燕蹴背轉連腳	↗K+G←K	中中
燕旋蹴	↓（長）K+G	下
翻身掃腳	↙K+G	下
背轉腳	↖K	中
連旋背轉腳	↖K→K	中、中
旋栽腿	↓K	下
連下旋腿	↓KK	下、上
連旋掃腳	↓（長）KK	下、下
飛燕單腳	↗K	中
飛燕烈腳	↗KK	中、中
座架旋腿	對手在背後按K	下

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
燕蹴高雷擊	↓↑P
燕蹴雷擊	↑P
雷陰掌打	↘P

投技：

招式名稱	指令
轉身搜倒	P+G
背身挑掌	在對手身旁P+G
春燕掛塔	在對手背後P+G
前蹴後轉腳	春燕掛塔後K+G
空烈天鳳	↓（長）→P+G
倒身陰掌	→→P+G
旋風燕陣	←←P+G
天地頭落	→←P+G
掣燕掛塔	←↓P+G
雷震入林	→P+G
飛燕翻跨	↘P+G
燕風輪翔	對手蹲下時P+G+K

返技：

招式名稱	指令	備註
螺旋按掌	←P+K	返上段K
燕旋擺柳	←P+K	返上段P
架腳旋轉	↙P+K	返中段K
飛燕擺柳	↙P+K	返肘技
膝轉倒海	↙P+K	返膝技
翻身螺旋蹴	當對手使出螺旋按掌的同時按P+G	返 返技

烏爾夫 WOLF HAWKFIELD

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
JAB STRAIGHT	PP	上、上
1，2UPPER	PPP	上、上、中
SONIC UPPER	↘P	中
VERTICAL UPPER	↘（長）P	中
COMET HOOK	↙P	中
ELBOW BAT	←P	上
LEVEL BACK CHORP	P+K	上
REVERSE SLEDGE HAMMER	↓（長）↘→P	中
BODY FLOW	→P	中
DRAGON FISH FLOW	→PP	中、中
SMASH HOOK	→↘↓↙←P	中
SMASH RALLY ART	→↘↓↙←PP	中、上
TOMAHAWK SMASH	→P+K	上
ARROW KNUCKLE	↓P+K	中
GRIZZLY RALLY ART	↘P+K	下
SHORT SHOULDER	←→P+K	中
SHOULDER ATTACK	←→P	中
AXE RALLY ART	→P+E	上
HAMMER KICK	PK	上、上
SIDE MIDDLE KICK	↘K+E	中
DOUBLE HIGH KICK	KK	上、上
NECK CUT KICK	→K	中
LOW DROP	↗K	中
ROLLING BACK	→K+G	上
FISHING KNEE KICK	→→K+G	上
FRONT ROLL KICK	←→K+G	中
ELBOW SMASH	PP→P	上、上、上
RUNNING SHOUDER ATTACK	前DASH時P+K	中
COMBO ELBOW BACK	PP→P←P	上、上、上、上
COMBO DOUBLE ARM SUPLEX	PP→P↙P+K+G	上、上、上、下段投
TOMAHAWK CHORP	↗P	上
NECK ROLLING THROW	TOMAHAWK CHORP打中後→P+G	投技

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
DOUBLE CLAW	↓P+G
ELBOW DROP	↘P
SOMER SAULT DROP	↑K
ELBOW	↑P

投技：

招式名稱	指令
BRAIN BLASTER	P+G
BODY SLUM	↘P+G
WALL BODY SLUM	對手背着牆壁時↘P+G
WRIST LOCK THROW	→↘↓↙←P+G
STERNAS SCREW DRIVER	↘↘P+G
GIANT SWING	←↙↓↘→P+G
DOUBLE ARM SUPLEX	對手蹲下時↙P+K+G
SIDE SUPLEX	對手蹲下時↓P+K+G
TIGER DRIVER	對手蹲下時↘P+K+G
SLIDING LEG SCISSORS	在對手身旁P+G
CYCLONE WHIP	在對手身旁←→或→←P+G
CROSS ARM BREAKER	在對手身旁，而他又蹲下時按P+K+G
GERMAN SUPLEX	在對手背後P+G（或在對手背後，而他又蹲下時按P+K+G）
DRAGON SUPLEX	在對手背後←P+G
CATCH	→P+G
PUSH	CATCH後↘P+G
THUNDER FIRE POWER BOMB	CATCH後P+G
SLINGSHOT FRONT SUPLEX	CATCH後←P+G
FRONT NECK CHANCE	CATCH後↙P+G
CHANGE	CATCH後→P+G
PUSH	CHANGE後→P+G
GERMAN SUPLEX	CHANGE後P+G
TIGER SUPLEX	CHANGE後←P+G
CALF BURANNING	CHANGE後↘P+G
ARM WHIP	→→P+G
FRANKENSTEINER	↗P+G（在對手背後按↗P+G亦可）

返技：

招式名稱	指令	備註
CAPTURE	←P+K	返上段K
DRAGON SCREW	↙P+K	返中段K



謝菲 JEFFRY MCWILD

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
DOUBLE KNUCKLE	PP	上、上
COMBO KENKA HOOK	PP←P	上、上、上
1 2 UPPER	PPP	上、上、中
ELBOW BAT	→P	中
ELBOW HAMMER	→P←P	中、中
DASH ELBOW	→→P	中
DASH ELBOW UPPER	→→PP	中、中
ELBOW STAMP	←P	中
KENKA HOOK	←→P	上
HELL TUP	P+E	上
DOUBLE HELL TUP	P+E P+E	上、上
MACHINE GUN HELL TUP	P+E P+E P+E	上、上、上
MIDDLE HELL TUP	→P+K	中
TRUE NECK HAMMER	→←P	上
HELL BUNK HAMMER	↓P+K	中
HEARD ATTACK	←→P+K	中
DOUBLE HAMMER DOWN	←↘P	中
RISING HAMMER	←↘PP	中、中
SMASH UPPER	↘P	中
DOUBLE UPPER	↘PP	中、中
TRIPLE UPPER	↘PPP	中、中、中
VERTICAL UPPER	↘（長）P	中
KENKA UPPER	↘↘P	中
KNUCKLE KICK	PK	上、上
UPPER KICK	K+E	上
SIDE KICK	↘K	中
LEAD KICK	↘K+E	中
KILLING TOE KICK	KK	上、中
KILLING TOE KICK HAMMER	KKP	上、中、中
TOE KICK	↓K	中
TOE KICK HAMMER	↓KP	中、中
KENKA KICK	→→K	中
HEEL ATTACK	←→K	中
KNEE PUSH	←K	中
KNEE HUMMER	←KP	中、上
DUCKING LOW	↓K+G	下
LOW KICK	↘K+G	下
RUNNING HIP ATTACK	前 DASH 中 K+G	中
RUNNING BODY PRESS	前 DASH 中 K+P	中
STOMACH CRASH	←↘P+K	中
KNEE ATTACK	→K	中
LIFT UP THROW	STOMACH CRASH後↓P+G	中、投技

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
STOMPING	↘K
DEVIL REVERSE THROW	↓P+G
BODY BREAK	↑（長）P
RISING DROP	↓↑（長）P

投技：

招式名稱	指令
HEARD BAT	←→P+G
HEARD CRUSH	←→P+G←P+G
HEARD CRUSH	←→P+G→P+G←P+G
DOUBLE HEARD BAT	←→P+G→P+G
TRIPLE HEARD BAT	←→P+G→P+G→P+G
BACK FLIP	P+G
BACK BREAKER	面對對手背部P+G（或對手背着你，而又是蹲下時按P+G+K）
SPLASH MOUNTAIN	↘↘P+G
TOE KICK SPLASH MOUNTAIN	↓K↓↘→P+G
COCONUT CRUSH	在對手身旁P+G
POWER SLAM	→P+G
BODY LIFT	←P+G
TACKLE	←↘P+G
MACHINE GUN TACKLE	對手背着牆壁←↘P+G
MACHINE GUN HAMMER	↙→P+G
BACK THROW	↙P+G
WALL WIPE THROW	↙P+G
CHOKE SWEEPER SWING	在對手背後←P+G
SPIRAL MASTER	↓P+G
ARM BREAKER	在對手旁←→或→←P+G
FRONT BACK BREAKER	←→P+G
CORKSCREW KNUCKLE	在對手旁，而他又蹲下時P+G+K
POWER BOMB	對手蹲下時↘P+K+G
MACHINE GUN LIFT	對手蹲下時↓→P+K+G
IRON CLAW	對手蹲下時↓P+K+G

鷹嵐 TAKA ARASHI

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
突張	PPPPPP	上、上、上、上、上、上
突張諸手	PPPPP→P	上、上、上、上、上、上
樽碎	PP→P	上、上、中
雙手突	→→P	中
諸手突張	→→PPP	中、上、上
殘擊	↘↘P	中
樽碎	↓（長）→P	中
鐘突	←P	中
勝上	↘（長）P+K	中
鬼勝上	↘P+K	中
叩進	←P+K	中
冰柱割	↙P+K	中
髷張手	P+K	中
中突張	→P+KPP	中、中、中
露拂	↓（長）P+KP+K	下下
熊爪	↓（長）←→P	中
髷龍	←→P	中
岩石撞	前 DASH 中 P+K	中
上蹴	K+E	上
丸太膝	→K	中
四股蹴	←K	中
蹴繰	↓	下
鬼殺	↘P	中
肘當	→P	中
肘當叩	→PP	中、中
貓騙	P+G+K	上
貓騙	↓P+G+K	中

投技：

招式名稱	指令
上手投	P+G（或牆壁在自己後面按←P+G）
棲取	在對手身旁P+G
吊落	在對手背後P+G
居反	↓（長）←P+G
合掌捻	←↙↓↘→P+G
外掛	↘P+G
喉輪	鬼殺擊中後→P+G
播磨投	肘當擊中後→←P+G
浴倒	→→P+G（或牆壁在對手背後→→P+G）
小股撈	對手蹲下又面對其背面時P+G+K
摑技	對手蹲下時P+G+K
貓騙（投技）	貓騙開始1秒以內P+G+K
貓騙（投技）	貓騙開始1秒以內↓P+G+K
四身	→P+G
櫓投	四身後P+G
外無雙	四身後←P+G
二枚蹴	四身後↓P+G
諸差	←→P+G
內無雙	諸差後P+G
二丁投	諸差後←P+G
蛙掛	諸差後↙P+G
呼戻	諸差後↓P+G

舜帝 SHUN DI

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數	備註
連擊	PP	上、上	
叉手連環擊	PPP	上、上、中	
連擊下腿	PP↓K	上、上、下	需飲過6啖酒
連擊後下蹴腿	PP↓KK	上、上、下、上	需飲過6啖酒
連載顎手	←→PPP	上、上、上	
向側後避雙手	↖EP+K	上	
向側後避拂手	↖EP	上	
橫掃擊	←P	上	
後伸避拂手	←EP	上	
轉身雙沖掌	→P+K	中	擊中後會飲5啖酒
飛天崩擊	↗P+K	中	
倒地反衝爪	↖P+K	中	
騰空飛天炮	→→P+K	中	需飲過8啖酒
挑腕撩拳	↓↘→P	中	
挑腕栽手	↓↘→P←P	中、上	
背旋肘	↙P	下	
背旋肘迴下腳	↙PK	下、下	
月牙叉擊	↓（長）→P	中	
浸步醉硬手	←↘P	中	
醉仙手	P+K	中	
醉仙連腳	P+KK	中、中	
仰飲杯手	↘P	中	
仰飲仙手	↘PP+K	中、上	需飲過8啖酒
仰飲連環單腳	↘PP+KK	中、上、中	需飲過8啖酒
何仙姑	→PPPK	上、中、上、中	
擊轉旋腿	PK	上、上	
側中端腳	↘K+E	中	
龍尾腳	↑K	中	
斜側連腳	→K+E	中	
連飛跳擊	KK	上、上	
連蹴迴手	KKP	上、上、上	
連蹴背下掌	KK↓P	上、上、下	
旋子	↙K	中	
空飛雙單蹴	↘K	中	
背倒連旋腳	↙K+G	上	
仰身倒腿	←K	中	
宙舞雙轉腳	→→K	中	
倒腳	↓K+G	下	
翻身連旋腳	←K+G	中	
旋風掃腿	↘K+G	下	
單飛跳擊	K+G	中	
橫雙手	G+KP	中、上	
後蹴下腿	↙K	下	
後蹴連腿	↙KK	下、上	
前旋掃腿	↓P+K	下	需飲過1啖酒
連前旋掃腿	↓P+KK	下、下	需飲過6啖酒
連環前旋掃腿	↓P+KKK	下、下、下	需飲過7啖酒
座盤鐵	↓↓	移動技	
由座盤鐵站立	座盤鐵中→或↑	移動技	
由座盤鐵倒立	座盤鐵中←	移動技	
由座盤鐵橫寢	座盤鐵中↓↓	移動技	
宙舞落穿腳	座盤鐵後K	中	
栽腔腳	座盤鐵後↓K	下	
轉倒立	→↘↓↙←	移動技	
宙舞身	↑P+K	移動技	
轉身醉酒靠	轉倒立後P+K	中	
雙衝腿	轉倒立後K+G	中	
倒身連腳	轉倒立後K	中	
宙舞雙轉腳	前 DASH 中 K	中	
橫寢	←↙↓↘→	移動技	
涅槃掃腳	橫寢後↓K	下	
涅槃旋腳	橫寢後K	中	
涅槃蹴插	橫寢後KP	中、上	
連擊下蹴	橫寢後KP↓K	下	需飲過10啖酒
涅槃連擊下腿	橫寢後KP↓KK	中、上、下、上	需飲過10啖酒
仰身倒腿	橫寢後KPK	中、上、中	
涅槃雙掃腳	橫寢後（長）K		
後伸避	←E	移動技	
向側後避	↖E	移動技	
向側前避	↗E	移動技	
仰飲酒	↓P+K+G	移動技	會飲1啖酒
座飲酒	座盤鐵中P+K+G	移動技	會飲3啖酒

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
螺旋醉肘	↘P
騰空仙山	↓↑（長）P
倒地反衝爪	↖（長）P
轉宙落腳	↑（長）P
天地肘擊	↗（長）P

投技：

招式名稱	指令	備註
醉步轉身肘	P+G	擊中後會飲5啖酒
轉身倒襲裏肘	在對手身旁P+G	
權鐘離	在對手背後P+G	
背倒裏肘	對手在你背後P+G	需飲過5啖酒
轉身繰雞腳	←↘P+G	需飲過6啖酒
轉身繰胯	↘P+G	
倒襲裏肘	←P+G	
翻身雙仙腿	倒立後P+G	



里奧 LION RAFALE

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
勾手連捶	PP	上、上
連環穿掌	PPP	上、上、上
連捶掃手	PP↓P	上、上、下
穿陰掌	↘P	中
落擊掌	↘PP	中中
背轉勾手	←P	中
連旋背勾手	←PP	中、中
轉身螳螂連腳	←PPK	中、中、中
掃勾手	↘P	下
連掃勾手	↘PP	下、下
騰擊捶	↙P	下
騰擊連捶	↙PP	下、下
斧刃腳	→→K	中
斧刃連端腳	→→KK	中、中
統捶	P+E	上
磨盤手	→P+E	上
雙耳旋風	→P+K	上
泰山雙勾手	←P+K	上
疾步昇穿手	↓（長）→P	中
箭疾步	→→P	中
盤肘	→P	中
盤肘連環手	→PP	中、中
縱跳穿掌	↑P+K	中
進步螳螂掃手	←↘P	下
倒步背掃手	↘P+K	下
斜步斜掃捶	↓P+E	下
偷步掃手	↓P+K	下
穿心腿	K+E	上
彈腿	↘K	中
側穿橫腳	↘K+E	中
軌腿	↓K	下
前掃腿	↓KK	下、下
登旋腿	↓KK+G	下、上
連旋腿	KK	上、上
連捶腿	PK	上、上
勾手提膝	→K	中
轉身撩陰腳	→→K+G	中
閃轉空腳	↗K	中
後掃腿	↓（長）K+G	下
疾地掃腿	↘K+G	下
穿弓腿	↙K	下
後穿腳	對手在背後K	上
背步掃手	對手在背後P+K	上
背連穿掌	對手在背後P	上
背步掃手	對手在背後↓P	下
登背穿掌	↓（長）P	上
迴掛腳	對手在背後↓（長）K	下
穿掌背轉	←←P	上
下旋腿背轉	←←K+G	上
後蹴腿	←←K	上
斜前步	↗E	移動技
斜後步	↖E	移動技

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
落穿手	↘P
飛轉落腿	↓↑（長）P
落踵腳	↑P

投技：

招式名稱	指令
登山翻車腳	↓（長）→P+G
採取砲靠	→→P+G
翻身提膝	在對手身旁P+G
破刀手秋腿	P+G
連勾手背襲	在對手背後P+G
飛轉雙空腳	→→P+G
轉身雙勾手	→↘↓↙←P+G
擺下尖轉	↘P+G
七星天分肘	←P+G
七星跳飛捕蟬	↗P+G（或對手背着牆壁↗P+G）

梅小路葵 AOI LIMENOKOJI

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
中段肘當	→P	中
旋櫻	→PP	中、中
連突小太刀	PPPK	上、上、上、中
二連突	PP	上、上
二連突橫肘	PPP	上、上、上
連突草薙	PPP↓K	上、上、上、下
二連突釘腳	PPK	上上上
二連突橫打	PP→P	上、上、中
連突絹車	PP→（長）PP	上、上、中、中
掌蹴重	PK	上、上
平手	P+KPP	上、上、上
橫打	→P+K	上
橫周肘當	→（長）P+KP	上、上
浮櫻	→→P+K	上
上勢柳扁掌	←←P+K	上
衣車	→→P	中
無雙破	↓（長）↘P	中
袖伸劍	↘P	中
鳳凰手	↘P+K	中
兩止	↓↓P	中
上蹴	K	上
鎖鐮	KK	上、中
雷刃破	→K	中
雲蹴	→KK	中、上
踵切	↙K	下
草薙	↓K+G	下

投技：

招式名稱	指令
小當	P+G
合氣投	↓（長）→P+G
綾手取	在對手身旁P+G
彬倒	在對手背後P+G
半月巴	↙P+G（或牆壁在自己後面按↙P+G）
木之葉落	↘P+G
六段帶取	←P+G
手極倒身	對手蹲下時↓P+G+K
肋絡	←↙↓↘→P+G
蝶絡	→↘↓↙←P+G
系卷	肋絡或蝶絡中→↑或←↑P+G
弓身固	肋絡或蝶絡中→↓或←↓P+G
海老折	弓身固中↓↑P+G
櫂引	弓身固中↑↓P+G
枝碎	對手面向天玩者又靠近其足部時↘P+G
雲水	對手面向地玩者又靠近其足部時↘P+G
浮葉陣	對手面向天玩者又靠近其頭部時↘P+G
不動陣	對手面向地玩者又靠近其頭部時↘P+G

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
縱手刀	↘P
空勢瓦突蹴	↓↑（長）P
空勢駒手刀	↑P

返技：

招式名稱	指令	備註
裏扇流	對手在自已背後→P+K	返上段K
裏小手返	對手在自已背後→P+K	返上段P
羽朧	←P	撥開上段K
枝割	←P+K	返上段K
渦捻	←P+K	返上段P
流制手	←P	撥開上段P
小波	←P+K	返上段回轉腳
小波	↓P+K	返下段回轉腳
楔落	←P+K	返上段K
轉身入身	←P+K	返上段P
蔦藤	↙P+K	返中段K
龍之顎門	↙P+K	返肘技
半月車	↙P	撥開中段K及膝技
風車輪	↙P+K	返膝技
扇裂	↙P+K	返中段左K
大渦	↖P+K	返倒勾踢
羽折	蹲下時P+K	返下段P
水月	蹲下時P+K	返下段K
扇流	↓P+K	返下段P
楓落	↓P+K	返下段K

影丸 KAGE MARU

固有技：

招式名稱	指令	攻擊段數
側彈	↙P	上
側彈重	↙PK	上、上
側彈螺旋擊	↙PP←P	上、上、上
烈掌螺旋	PP←P	上、上、上
烈掌	PP	上、上
散彈擊	PPP	上、上、上
散彈螺旋裏蹴	PP←PK	上、上、上、中
散彈裏蹴	PPPK	上、上、上、中
散彈風神腳	PPP←或↖K	上、上、上、中
螺旋	←P	上
螺旋裏蹴	←PK	上、中
落閃刃	→P+K	中
落閃刃返	→P+KP+K	中、上
葉重	PK	上、上
烈掌腳	PPK	上、上、上
岩暫破	↓（長）↘P	中
風閃刃	P+K	中
肘打	→P	中
葉隱閃刃	↘P+K	中
旋風刃	↓P+K	中
影刃	→↓↘P（或前轉、後轉後→↓↘P）	中
中蹴	↘K	中
橫蹴	↘K+E	中
葉呀龍	→→K+G	中
旋蹴	↓K+G	中
裏水車	↘K+G	中
水車蹴	↖K+G	中
圓月蹴	↗K+G	中
旋風蹴	↖K	中
幻葉	←K+G	上
雷龍飛翔腳	→→K+G+P（或前轉、後轉後→→K+G+P）	下
流影腳	→→K	下
浮身膝蹴	↓（長）→K	中
落刃返	←←P	上
地走	↙K	下
裏旋蹴	←←K	上
龍尾閃	←←K+G	下
前轉	←↙↓↘→	移動技
後轉	→↘↓↙←	移動技
針鼠彈	前轉、後轉後←↙↓↘→P	下
回轉地擂腳	←↙↓↘→K	下
後轉地擂腳	→↘↓↙←K	下
地滑	前DASH中→（長）K	下
裏葉	對手在背後P	上
逆蹴	對手在背後K	上
裏手刀	對手在背後↓P	下
背龍爪	對手在背後↑K	中
影旋風蹴	對手在背後↖K	中
半月蹴	對手在背後↓（長）K	下
裏旋風蹴	對手在背後↗K	中

DOWN 攻擊：

招式名稱	指令
踵落	↘K
飛鳥	↑（長）P（中距離）
飛延彈	↑（長）P（近距離）
飛翔擊	↑（長）P（遠距離）

返技：

招式名稱	指令	備註
小手返	←P+K	返上段P

投技：

招式名稱	指令
太刀	P+G
霧霞	在對手身旁P+G
葉裏霞	在對手背後P+G（如對手蹲下可按P+G+K）
影霞	→→P+G
浮霞	←↓P+G
刀霞	↖P+G
順逆自在	→P+G
浮身亂彈擊	↑P+G
闇霞	對手在你背後P+G
弧延落	←P+G
IZUNA 落	弧延落後↑P+G

打鑊甘
DAR WOK GUM

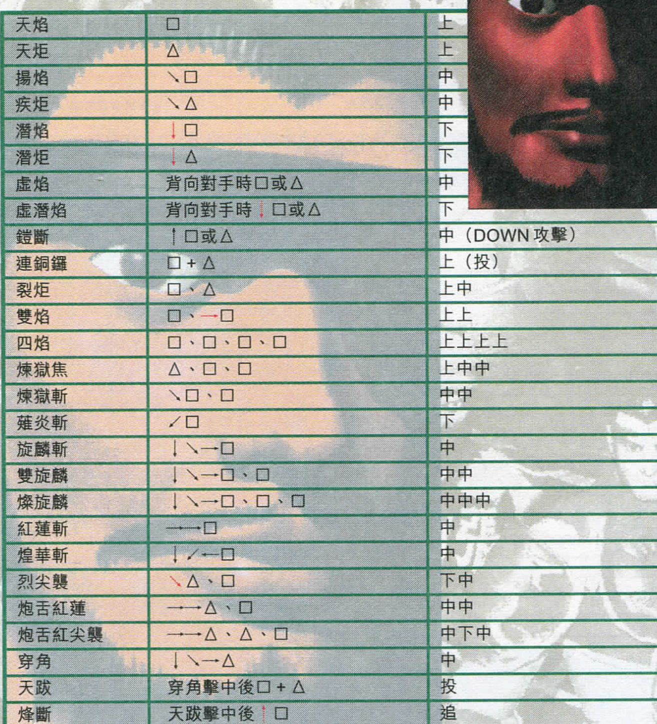
三國無雙

FIG	機種： Playstation	製造商：光榮
2P	MEM	PlayStation

註：角色面向右方時
[技名　出招方法　攻擊判定—上：上段／中：中段／下：下段／投：投技／追：追打／→：緊按／→：輕按／移：移動技 ／構：沒有攻擊判定的特別動作]

所有人物的共通招式(能源見紅或氣力MAX時使用)

無雙亂舞・斬	↓↘→□＋×
無雙亂舞・突	↓↘→△＋○



夏侯惇

天焰	□	上
天炬	△	上
揚焰	↘□	中
疾炬	↘△	中
潛焰	↓□	下
潛炬	↓△	下
虛焰	背向對手時□或△	中
虛潛焰	背向對手時↓□或△	下
鎧斷	↑□或△	中（DOWN攻擊）
連銅鑼	□＋△	上（投）
裂炬	□、△	上中
雙焰	□、→□	上上
四焰	□、□、□、□	上上上上
煉獄焦	△、□、□	上中中
煉獄斬	↘□、□	中中
薙炎斬	↙□	下
旋麟斬	↓↘→□	中
雙旋麟	↓↘→□、□	中中
燦旋麟	↓↘→□、□、□	中中中
紅蓮斬	—→□	中
煌華斬	↓↙←□	中
烈尖襲	↘△、□	下中
炮舌紅蓮	—→△、□	中中
炮舌紅尖襲	—→△、△、□	中下中
穿角	↓↘→△	中
天跋	穿角擊中後□＋△	投
烽斷	天跋擊中後↑□	追

關羽

青霸	□	上
雷鳴	△	上
青翔霸	↘□	中
雷轟	↘△	中
青爪霸	↓□	下
雷搖	↓△	下
背架龍襲	背向對手時□或△	中
座架龍尾襲	背向對手時↓□或△	下
騰空岩斬破	↑□或△	中（DOWN攻擊）
剛斬天驚	□＋△	上（投）
連霸	□、□	上中
連霸圓陣	□、□、←上中構	上中構
連霸神圓陣	□、↓□、□、□	上下中中構
青龍岩斬破	↓↘→□	中
赤烈崩林	→□、□	上上
龍尾掃擊	↓↙←□	下
雷擊閃	△、□	上中
青龍天翔	→↓↘△	中
青龍圓陣	←□	構
鬥龍雷擊霸	青龍圓陣後□、□、△、□	中上中中
鬥龍搖山霸	青龍圓陣後↙□（可輸入三回） 、□、□、□`	下（可三回）中中中

趙雲

上擊槍	□	上
上槍	△	上
斜擊槍	↘□	中
平槍	↘△	中
下擊槍	↓□	下
下槍	↓△	下
轉把槍	背向對手時□或△	中
轉把下槍	背向對手時↓□或△	下
空斷槍	↑□或△	中（DOWN攻擊）
裏轉槍	□＋△	上（投）
龍爪落	↘△、□	中中
龍爪旋	↘△、↓□	中下
龍爪旋鋒	↘△、↓□、□、△	中下中中
連爪落	△、△、□	上中中
連爪旋	△、△、↓□	上中下
連爪旋鋒	△、△、↓□、□、△	上中下中中
崩山龍爪落	□、△、△、□	上上中中
崩山龍爪旋	□、△、△、↓□	上上中下
崩山龍爪旋鋒	□、△、△、↓□、□、△	上上中下中中
龍雲昇	↓△、□	下中
龍旋陣	↙□、□	下中
龍旋陣鋒	↙□、□、△	下中中
神威	—→△、△	中中
真威	—→△、↓↘→△	中中中中
亂神威	—→□、△、△	中中中
亂真威	—→□、△、↓↘→△	中中中中中
龍顎墜	—→□、□	中中
逆鱗	↓↙←□	下
逆鱗昇	↓↙←□、□	下中
閃吼	→↓↘□	中
圓月輪	←↙↓↘→□、□、□	中中中中
圓月輪鋒	←↙↓↘→□、□、□、□、△	中中中中中中

張飛

虎燕	□	上
虎矛	△	上
虎燕爆	↘□	中
虎貫矛	↘△	中
虎燕刈	↓□	下
虎刺	↓△	下
虎飛吹	背向對手時□或△	中
虎刈吹	背向對手時↓□或△	下
虎爪斷烈襲	↑□或△	中（DOWN攻擊）
虎豹怒亂	□＋△	上（投）
猛虎飛煽風	→↘↓↙←□	上（投）
虎燕迅擊	□、□、△	上上中
虎燕酎擊	□、□、□	上上下
烈破爆閃	↘□、□、△	中中中
虎車旋轉	—→□、□、□、□	上下上上
虎車旋轉碎彈襲	—→□、□、□、□、△	上下上上中
斷烈柄擊	↓↘→□	中
猛虎斷烈擊	↓↙←□、□	中中
燕人衝靠	—→△	中
一喝	→↓↘△	下（距離無限）
猛虎咆	↓↙←△	中
碎彈襲	↓↘→△	中

許褚

轟擊	□	上
轟砲	△	上
轟揚	↘□	中
轟彈	↘△	中
轟掃	↓□	下
轟打	↓△	下
裏轟襲	背向對手時□或△	中
裏轟掃	背向對手時↓□或△	下
激震鎚	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
背骨碎	□＋△	上（投）
轟連跳鎚	□、□、↑□	上中下
轟連砲	□、△、△	上上中
轟連散砲	□、△、△、△	上上中下
轟連掃打	↓□、△	下下
轟連墜	△、□、□	上上中
轟連散彈	△、△、△	上中下
轟連彈	↘△、△	中下
鼎碎	→□	中
轟連奔流打	←□、→□、←□	上上中
轟連回轉腰碎	←□、→□、↓↘→□、□、□	上上中中中
轟連回轉腰脛碎	←□、→□、↓↘→□、□、↓□	上上中中下
烈震鎚	↓↘→□	中
烈震跳鎚	↓↘→□、↑□	中下
奔流打	↓↙←□	中
轟連頭碎	←↙↓↘→□、□、□	上上上
轟連頭腰碎	←↙↓↘→□、□、↓□、□、□	上上中中中
轟連頭腰脛碎	←↙↓↘→□、□、↓□、□、↓□	上上中中下
激震連鎚	↑□或△、←或→△	中（DOWN攻擊）中（DOWN攻擊）
鳩尾襲	→→△	中
背骨追	鳩尾襲擊中後□＋△	投
奔流追	背骨追擊中後↓↙←□	追

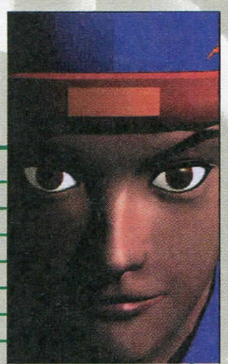
典韋

剄迅	□	上
毆覆	△	上
割迅	↘□	中
毆剋	↘△	中
掃迅	↓□	下
毆吠	↓△	下
背割迅	背向對手時□或△	中
背掃迅	背向對手時↓□或△	下
斧迅崩	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
衝天頭突	□＋△	上（投）
連旋崩	□、□、□	上上中
連碎降	□、△、□	上上中
連毆割迅	□、△、→□	上上中
連旋掃襲擊	□、□、↓□、△	上上下中
惡來掃襲擊	↙□、△	下中
惡來揚斜	→↓↘□	中
惡來亂心	→↘↓↙←□、□（可輸入六回）、→□	中中（可六回）中
惡來亂擊	→↘↓↙←□、□（可輸入六回）、△	中中（可六回）中
碎降	△、□	上中
毆割迅	△、→□	上中
惡來逆轉	←△	中（當身）
惡來大逆轉	←△、□	中（當身）中
剋迅	↘△、□	中中
惡來搖震腳	→→△、△	中中
惡來一擊	↓↙←△	中
惡來連突鋼	↓↘→△、△	中中
惡來噴擊	→↓↘△	中
惡來連震腳	↘△、△	中中
吠割	↓△、□	下中
吠迅	↓△、↓□	下下

周瑜

火炎	□	上
灼尖	△	上
火焰	↘□	中
炸尖	↘△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	背向對手時□或△	中
火周煙	背向對手時↓□或△	下
爆炎刃	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
鵬擊烈掌	□＋△	上（投）
火焰刃	□、□、□	上上中
火刃鵬翔	□、□、□、←	上上中構
火煙連鵬翔	↓□、□、←	下中構
火焰鵬翔	↘□、←	中構
煌輪	↘□、□	下下
鵬炎翔	↗□、擊中前或擊中後□	中中
跳翼刃	↓↘→□	中
灼裂尖	△、□、△	上中中
灼裂華彈	△、↓□	上下
侵火翼刃	→△、□	中中
侵火華彈	→△、↓□	中下
鵬狐烈破	→↓↘△	中
鵬狐烈翔	→↓↘△、←	中構
鵬翔	←□	構
麗格翻舞	鵬翔後□、□、□	中中下
麗尖翻舞	鵬翔後□、□、△	中中中
仲截翻舞	↙□、□	下中
仲截翻翔	↙□、□、←	下中構

陸遜



疾空	□	上
尖空	△	上
疾風	↘□	中
尖風	↘△	中
疾地	↓□	下
尖地	↓△	下
旋疾風	背向對手時□或△	中
旋疾地	背向對手時↓□或△	下
飛燕輪	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
燕襲雙返	□＋△	上（投）
疾雙閃	□、□	上上中
飛燕天襲	↗□	中中
飛燕雙天襲	↗□、□	中中中中
紅夏	←□	中
尖刺游	→→□、△、□	上上中中
尖刺深游	→→□、△、↓□	上上下下
嘴穿	→→△	中
翔旋輪	↓↘→□、□、□	中中中中下下
翔旋栽輪	↓↘→□、□、□、□	中中中中下下下下
疾地雙襲	↓↙←□、□	下中
飛閃	↘□	中
飛閃	→↓↘□	中
疾步翼閃	→↘↓↙←□、□、□、□、□	下上上下中
疾步雙落	→↘↓↙←□、□、→□	下上中中



太史慈

上咆	□	上
上衝	△	上
昇咆	↘□	中
平衝	↘△	中
下咆	↓□	下
下衝	↓△	下
背平咆	背向對手時□或△	中
背下咆	背向對手時↓□或△	下
翔雙咬	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
咬蹴	□＋△	上（投）
三咆襲	□、□、□	上上中
烈咆衝	↓□、△	下中
騎虎翻狼	↙□、□	下中
豪咆	↓↘→□	中
翻狼	↓↙←□	中
弧咬	→↓↘□	中
伏虎衝	←△	中（當身）
虎狼衝	↓↘→△	中
雙把衝	→→△	中
雙把裂咬	→→△、□	中中
岩斷鞭	雙把衝擊中後←□、↓↘→△	中中中
岩碎連鋒	↓↙←△、△、△、△、△	中中中中中
岩碎雙把衝	↓↙←△、→△	中中
岩碎雙把裂咬	↓↙←△、→△、□	中中中
岩碎斷鞭	岩碎雙把衝擊中後←□、↓↘→□	中中
連碎雙把衝	↓↙←△、△、△、→△	中中中中
連碎雙把裂咬	↓↙←△、△、△、→△、□	中中中中中
連碎斷鞭	連碎雙把衝擊中後←□、↓↘→□	中中
壁崩	→□＋×	中

貂蟬

錘惠	□	上
憐惆	△	上
雙彗	↘□	中
雙桂	↘△	中
翻麗	↓□	下
珀晶	↓△	下
背拍彗	背向對手時□或△	中
背拍麗	背向對手時↓□或△	下
憐彗蝶	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
柳珠沓心	□＋△	上（投）
朧水鏡	□、□、□	上上中
朧水潛鏡	□、□、↓□	上上下
彗麗	↘□、□	中下
濟美空舞	↗□	中
蓮車風輪	→→□	中中
桃白泉	→↓↘□、□	中中
蟬孔雀	↓↙←□	下
憐彗麗	△、□、□	上中下
憐桃白泉	△、←□、□	上中中
桂孔雀	↘△、□	中下
櫻周	→△	中
櫻周彗打	→△、□	中中
櫻周蘭斗	→△、↓□	中下
奏樂	↓↘→△	上
奏天腳	↓↘→△、□	上上
憐彗翔	→↓↘△	中
芙蓉腳	→←	中
芙蓉惑	→←□	中下
芙蓉奏天腳	→←△、□	中上上
背拍翔	背向對手時□、□	中中
背拍泉	背向對手時□、□、□	中中中
胡蝶錘	→→△	中
胡蝶流錘	→→△、□	中中

諸葛亮

天扇	□	上
天槍扇	△	上
空扇	↘□	中
偽槍扇	↘△	中
地扇	↓□	下
地槍扇	↓△	下
翻空扇	背向對手時□或△	中
翻地扇	背向對手時↓□或△	下
宙扇	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
虛計	□＋△	上（投）
宙計	←□＋△	上（投）
天再嚴	□、□、□、□	上上上上
天嚴參周	□、□、→□、□、□	上上上上上
天嚴偽槍	□、□、△	上上中
天龍閃	□、→□	上中
裏天參扇	→□、□、□	上上上
裏天參周	→□、→□、□、□	上上上上
裏天偽槍	→□、△	上中
空龍閃	↘□、□	中中
神閃	↓↘→△	上（防禦不能、距離無限）
神赴閃	↓↙←△	下（防禦不能、距離無限）
龍閃天昇	→↓↘□、□	中中
渦障	←↙↓↘→□	上中下
嵐障	→↘↓↙←□	下中上
天偽槍扇	△、△	上中
天跳	↘△	下
天跳	→↓↘△	下
神行	防禦時□＋△	移
寬立	←□	構
天昇臥龍扇	寬立中□	中
龍槍扇	寬立中△	上

呂布

上柄斬	□	上
上柄戟	△	上
揚斬	↘□	中
轉戟	↘△	中
下掃斬	↓□	下
下戟	↓△	下
裏旋斬	背向對手時□或△	中
裏旋掃斬	背向對手時↓□或△	下
雷戟	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
鬼神	□＋△	上（投）
滅殺	□、□、□	上上中
奮迅	□、□、△、△	上上中中
鬼哭	△、□	上中
慘影	↘□、□	中中
二心	↘△、△	中中
衝天	→→□	中
烈轉奔舞	↓↙←□、□、□	上下下
烈轉襲戟	↓↙←□、□、△	上下中
叛戟	←△	中（可當身）
獅子咬	↓↘→△	中
人中鬼	獅子咬擊中後←□＋△	投
飛將	→↘↓↙←□	中中

曹操

上斬	□	上
上穿	△	上
昇斬	↘□	中
平截	↘△	中
下掃	↓□	下
下突	↓△	下
背斬	背向對手時□或△	中
背掃斬	背向對手時↓□或△	下
蒼天翔	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
喝破	□＋△	上（投）
偽擊轉殺	←↙↓↘→□	上（投）
疾颯	□、↓□	上下
征霸道	□、□、□、□	上上中中
五彩閃	□、□、△、↓□、□	上上中下中
烈颯	→□、□、↓□	上上下
四彩閃	→□、△、↓□、□	上中下中
伏滅	↘□、□	下中
剎那	↓→△、□	中中
瞬轉殺	↓→△、←□	中上（投）
烈衝	↘△、△、□	中中中
烈轉殺	↘△、△、←□	中中上（投）
如風	→→△	中
如火	↓↘→□	中
如雷霆	↓↙←□	中
如山・陽	→↘↓↙←□	中（可當身）
如山・陰	→↘↓↙←□、↓□	下（可當身）
朔光	↘□、□	中中

信長

上柄斬	□	上
上柄戟	△	上
揚斬	↘□	中
轉戟	↘△	中
下掃斬	↓□	下
下戟	↓△	下
裏旋斬	背向對手時□或△	中
裏旋掃斬	背向對手時↓□或△	下
雷戟	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
鬼神	□＋△	上（投）
滅殺	□、□、□	上上中
奮迅	□、□、△、△	上上中中
鬼哭	△、□	上中
慘影	↘□、□	中中
二心	↘△、△	中中
衝天	→→□	中
烈轉奔舞	↓↙←□、□、□	上下下
烈轉襲戟	↓↙←□、□、△	上下中
叛戟	←△	中（可當身）
獅子咬	↓↘→△	中
人中鬼	獅子咬擊中後←□＋△	投
飛將	→↘↓↙←□	中中

Q 版～豐臣秀吉

上斬	□	上
上穿	△	上
昇斬	↘□	中
平截	↘△	中
下掃	↓□	下
下突	↓△	下
背斬	背向對手時□或△	中
背掃斬	背向對手時↓□或△	下
蒼天翔	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
喝破	□＋△	上（投）
偽擊轉殺	←↙↓↘→□	上（投）
疾颯	□、↓□	上下
征霸道	□、□、□、□	上上中中
五彩閃	□、□、△、↓□、□	上上中下中
烈颯	→□、□、↓□	上上下
四彩閃	→□、△、↓□、□	上中下中
伏滅	↘□、□	下中
剎那	↓→△、□	中中
瞬轉殺	↓→△、←□	中上（投）
烈衝	↘△、△、□	中中中
烈轉殺	↘△、△、←□	中中上（投）
如風	→→△	中
如火	↓↘→□	中
如雷霆	↓↙←□	中
如山・陽	→↘↓↙←□	中（可當身）
如山・陰	→↘↓↙←□、↓□	下（可當身）
朔光	↘□、□	中中

孫尚香

火炎	□	上
灼尖	△	上
火焰	↘□	中
炸尖	↘△	中
火煙	↓□	下
炮尖	↓△	下
火周	背向對手時□或△	中
火周煙	背向對手時↓□或△	下
爆炎刃	↑□或△	中（DOWN 攻擊）
鵬擊烈掌	□＋△	上（投）
火焰刃	□、□、□	上上中
火刃鵬翔	□、□、□、←	上上中構
火煙連鵬翔	↓□、□、←	下中構
火焰鵬翔	↘□、←	中構
煌輪	↘□、□	下下
鵬炎翔	↗□、擊中前或擊中後□	中中
跳翼刃	↓↘→□	中
灼裂尖	△、□、△	上中中
灼裂華彈	△、↓□	上下
侵火翼刃	→△、□	中中
侵火華彈	→△、↓□	中下
鵬狐烈破	→↓↘△	中
鵬狐烈翔	→↓↘△、←	中構
鵬翔	←□	構
麗格翻舞	鵬翔後□、□、□	中中下
麗尖翻舞	鵬翔後□、□、△	中中中
仲截翻舞	↙□、□	下中
仲截翻翔	↙□、□、←	下中構







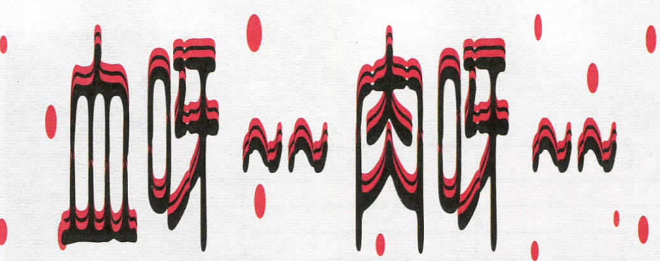


FIG | 2P | 製造商：MIDWAY | 容量：CD-ROM | SEGA SATURN/ PlayStation





HP＝HIGH PUNCH(上拳)、LP＝LOW PUNCH(下拳)、HK＝HIGH KICK(上腳)、LK＝LOW KICK(下腳)、BL＝BLOCK(防禦)、RN＝RUN(跑)、N＝NEXT TO OPPONENT(接近敵人)、J＝JUMP DISTANCE、F＝FOOT DISTANCE、O＝OUT SIDE FOOTSWEEP DISTANCE、S＝STAND ABOUT TWO STEPS AWAY FROM OPPONENT、SF＝STAND ON FAR SIDE

BARAKA

SPARK	↓←HP
SCISSORS	←←←LP
BLADE SPIN	→←→BL
FATALITY ONE	←→↓→LP(N)
FATALITY TWO	(hold BL)←←←HP(N)
FRIENDSHIP	↓→HK
ANIMALITY	？？
BABALITY	→→→HK
PIT	LK RN RN RN RN(N)
COMBOS	
？？	

CLASSIC SMOKE

SPEAR	←←LP
TELEPORT PUNCH	↓←HP
AIR THROW	BL(IN AIR)
FATALITY ONE	RN BL RN RN HK(J)
FATALITY TWO	→→←RN(F)
FRIENDSHIP	↓→→←RN
ANIMALITY	？？
BABALITY	↓←→HP
PIT	→↑↑LP(N)
COMBOS	
1：HP HP HK←＋HK	
2：HK HK LK←＋HK	

CLASSIC SUB-ZERO

ICEBALL	↓→LP
FREEZE GROUND	↓←LK
SLIDE	←＋LP＋LK＋BL
FATALITY ONE	↓↓↓→HP(N)
FATALITY TWO	↓→→→HP(N)
FRIENDSHIP	？？
ANIMALITY	？？
BABALITY	↓→→HK
PIT	→↓→→HP(N)
COMBOS	
1：HP HP LK←＋HK→＋LK	
2：HP HP↓＋LP↓＋HP	

ERMAC

FIREBALL	↓←LP
TELEPORT PUNCH	↓←HP
TELEKINETIC SLAM	←↓←HK
FATALITY ONE	↓↑↓↓↓BL(F)
FATALITY TWO	RN BL RN RN HK(N)
FRIENDSHIP	→→→HP
ANIMALITY	→→←←HK(N)
BABALITY	？？
PIT	RN RN RN RN LK(N)
COMBOS	
1：HK HK LK←＋HK	
2：HP HP←＋LP HK←＋LK	

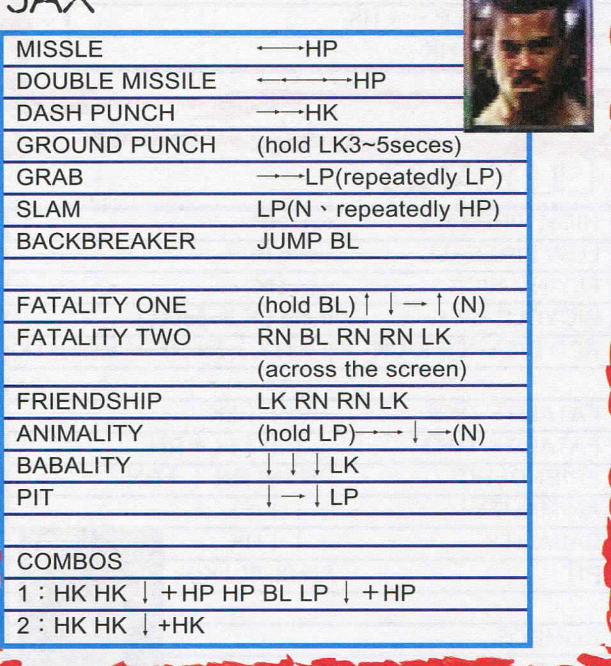
CYRAX

CYRAX	
NET	←←LK
CLOSE BOMB	(hold LK)←←HK
FAR BOMB	(hold LK)→→LK
TELEPORT	→↓ BL
AIR THROW	↓→BL(LP to throw)
FATALITY ONE	↓↓↑↓ HP
FATALITY TWO	↓↓→↑ RN
FRIENDSHIP	RN RN RN ↑
ANIMALITY	↑↑↓↓ (N)
BABALITY	→→←HP
PIT	RN BL RN
COMBOS	
1 : HP HP HK HP HK ←+HK	
2 : HP HP LP	

JADE

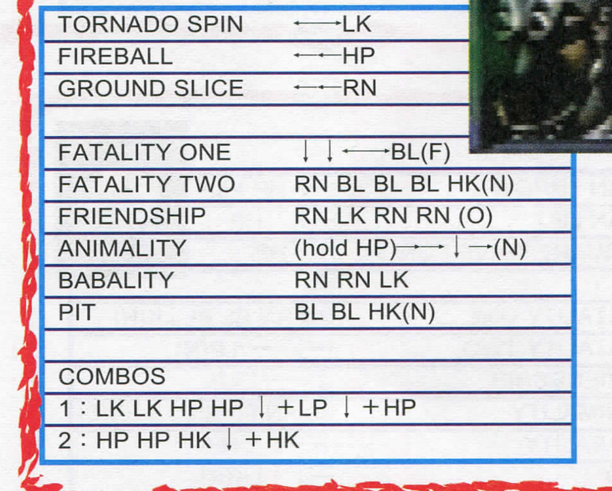
JADE	
SHIRIKEN THROW HIGH	←→HP
SHIRIKEN THROW MIDDLE	←→LP
SHIRIKEN THROW LOW	←→LK
SHIRIKEN RETURNING	←←→LP
FLASH KICK	↓→LK
INVINCIBILITY	←→HK(To projectiles only)
FATALITY ONE	RN RN RN BL RN(N)
FATALITY TWO	↑↑↓→HP(N)
FRIENDSHIP	←↓←←HK
ANIMALITY	→↓→→LK(N)
BABALITY	↓↓→↓HK
PIT	←→↓+RN
COMBOS	
1 : HP HP ↓+LP ↓+HP	
2 : HK HK LK ←+HK	

JAX



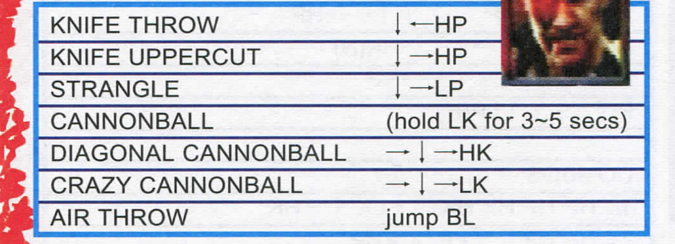
JAX	
MISSLE	←→HP
DOUBLE MISSILE	→→←←HP
DASH PUNCH	→→HK
GROUND PUNCH	(hold LK3~5seces)
GRAB	→→LP(repeatedly LP)
SLAM	LP(N、repeatedly HP)
BACKBREAKER	JUMP BL
FATALITY ONE	(hold BL) ↑↓→↑ (N)
FATALITY TWO	RN BL RN RN LK
	(across the screen)
FRIENDSHIP	LK RN RN LK
ANIMALITY	(hold LP)→→↓→(N)
BABALITY	↓↓↓LK
PIT	↓→↓LP
COMBOS	
1 : HK HK ↓+HP HP BL LP ↓+HP	
2 : HK HK ↓+HK	

KABAL



KABAL	
TORNADO SPIN	←→LK
FIREBALL	←←HP
GROUND SLICE	←←RN
FATALITY ONE	↓↓←→BL(F)
FATALITY TWO	RN BL BL BL HK(N)
FRIENDSHIP	RN LK RN RN (O)
ANIMALITY	(hold HP)→→↓→(N)
BABALITY	RN RN LK
PIT	BL BL HK(N)
COMBOS	
1 : LK LK HP HP ↓+LP ↓+HP	
2 : HP HP HK ↓+HK	

KANO



KANO	
KNIFE THROW	↓←HP
KNIFE UPPERCUT	↓→HP
STRANGLE	↓→LP
CANNONBALL	(hold LK for 3~5 secs)
DIAGONAL CANNONBALL	→↓→HK
CRAZY CANNONBALL	→↓→LK
AIR THROW	jump BL
FATALITY ONE	(hold LP)→↓↓→(N)
FATALITY TWO	LP BL BL HK(F)
FRIENDSHIP	LK RN RN HK
ANIMALITY	(hold HP)BL BL BL (N)
BABALITY	→→↓↓LK
PIT	↑↑←LK
COMBOS	
1 : HP HP HK LK ←+HK	
2 : HP HP LP	

SHANG TSUNG



ONE FIREBALL	←←HP
TWO FIREBALL	←←→HP
THREE FIREBALL	←←→→HP
GROUND ERUPTION	→←←LK
MORPHS：	
BARAKA	↓↓LK
CLASSIC SMOKE	? ?
CLASSIC SUB ZERO	BL BL RN RN
CYRAX	BL BL BL
ERMAC	↓↓↑
JADE	→→←←+BL
JAX	→→←LP
JOHHNY CAGE	→→↓LP
KABAL	LP BL HK
KANO	←→LP
KITANA	→←→RN
KUNG LAO	RN RN BL RN
LIU KING	↓↙←↑→↘↓
MILEENA	RN BL HK
NIGHTWOLF	↑↑↑
NOOB SAIBOT	→↓↓←HK
RAIN	RN BL LK
RAYDEN	↓→←LK
REPTILE	RNBL BL HK
SCORPION	↓↓→LP
SEKTOR	↓→←RN
SHEEVA	→↓→LK
SINDEL	←↓←LK
SMOKE	→→LP
SONYA	↓+BL+LP+RN
STRYKER	→→→HK
SUB ZERO	→↓→HP
FATALITY ONE	(hold LP)↓→→↓(N)
FATALITY TWO	(hold LP)RN BL RN BL(N)
FRIENDSHIP	LK RN RN ↓
ANIMALITY	(hold HP)RN RN RN (O)
BABALITY	RN RN RN LK
PIT	↑↑←LP
COMBOS	
1：HK HP HP LP←+HK	
2：HK HK←+HK	

KITANA



FAN THROW	→→HP+LP
FAN LIFT	←←←HP
SQUARE WAVE PUNCH	↓←HP
FATALITY ONE	RN RN BL BL LK(N)
FATALITY TWO	←↓→→LP(N)
FRIENDSHIP	↓←→LP
ANIMALITY	RN RN RN RN ↓+RN(S)
BABALITY	→→↓→HK
PIT	→↓↓LK(N)
COMBOS	
1：HP HP←+LP→+HP	
2：HK HK LK←+HK	

LIU KANG

HIGH FIREBALL	→→HP
LOW FIREBALL	→→LP
FLYING KICK	→→HK
BICYCLE KICK	(hold LK 3~5secs)
RED BICYCLE KICK	(hold LK 3~5secs)←→(release LK)
FATALITY ONE	→→↓↓LK
FATALITY TWO	↑↓↑↑BL+RN
FRIENDSHIP	RN RN RN ↓+RN
ANIMALITY	↓↓↑(F)
BABALITY	↓↓↓HK
PIT	RN BL BL LK(N)
COMBOS	
1：HP HP BL LK LK HK←+LK	
2：HP HP←+LP	

MILEENA



SAI THROW	(hold HP 3~5secs)
FORWARD ROLL	←←↓HK
TELEPORT KICK	→→LK
FATALITY ONE	↓→↓→LP(N)
FATALITY TWO	←←→LK(SF)
FRIENDSHIP	↓↓←→HP
ANIMALITY	→↓↓→HK(N)
BABALITY	↓↓→→HP
PIT	↓↓↓LP(N)
COMBOS	
1：HP HP HK HK ↑+LK ↑+HK	
2：HP HP ↑+LP ↓+HP	



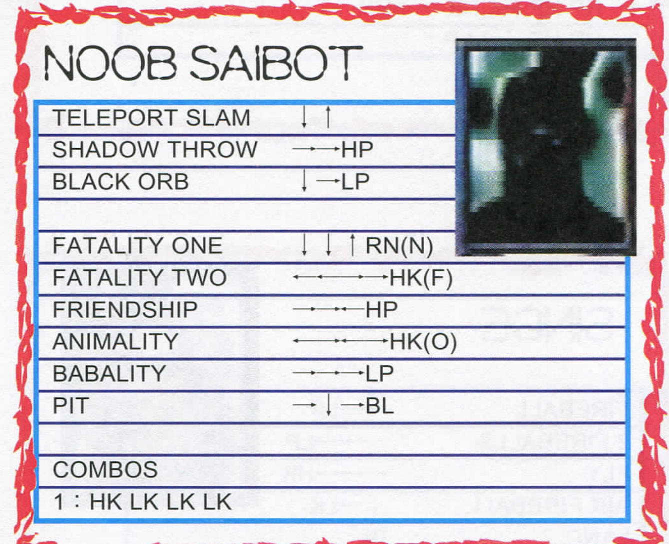
KUNG LAO

HAT THROW	← → LP
TELEPORT	↓ ↑
DOUBLE TELEPORT	↓ ↓ ↑ (hold ↑)
SPIN	→ ↓ → RN(repeatedly RN)
DIAGONAL KICK	JUMP ↓ + HK
FATALITY ONE	RN BL RN BL ↓
FATALITY TWO	→ → ← ↓ HP(S)
FRIENDSHIP	RN LP RN LK
ANIMALITY	RN RN RN RN BL
BABALITY	↓ → → HP
PIT	↓ ↓ → → LK
COMBOS	
1：HP LP HP LK LK LK ← + HK	
2：LK LK ← + HK	

NIGHTWOLF

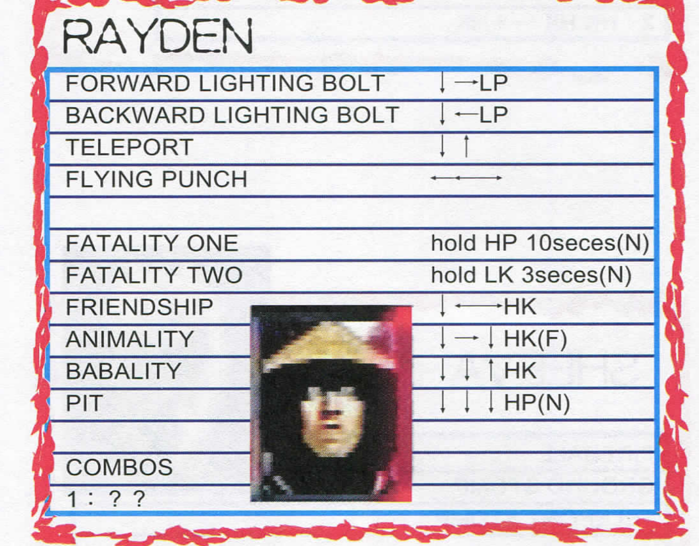
HATCHET UPPERCUT	↓ → HP
ARROW	↓ ← LP
GREEN SHADOW SHOULDER	→ → LK
RED SHADOW SHOULDER	← ← → HK
SHIELD	← ← ← HK
FATALITY ONE	← ← ↓ HP(O)
FATALITY TWO	↑ ↑ ← → BL(N)
FRIENDSHIP	RN RN RN ↓
ANIMALITY	→ → ↓ ↓ (N)
BABALITY	→ ← → ← LP
PIT	RN RN BL(N)
COMBOS	
1：HP HP LP ← + HK	
2：HK HK ← + HK	

NOOB SAIBOT



TELEPORT SLAM	↓ ↑
SHADOW THROW	→ → HP
BLACK ORB	↓ → LP
FATALITY ONE	↓ ↓ ↑ RN(N)
FATALITY TWO	← ← → → HK(F)
FRIENDSHIP	→ → ← HP
ANIMALITY	← → ← → HK(O)
BABALITY	→ → → LP
PIT	→ ↓ → BL
COMBOS	
1：HK LK LK LK	

RAYDEN



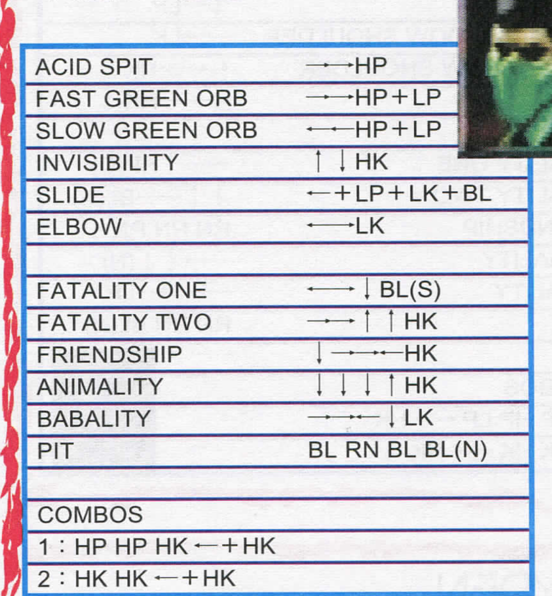
FORWARD LIGHTING BOLT	↓ → LP
BACKWARD LIGHTING BOLT	↓ ← LP
TELEPORT	↓ ↑
FLYING PUNCH	← ← →
FATALITY ONE	hold HP 10seces(N)
FATALITY TWO	hold LK 3seces(N)
FRIENDSHIP	↓ ← → HK
ANIMALITY	↓ → ↓ HK(F)
BABALITY	↓ ↓ ↑ HK
PIT	↓ ↓ ↓ HP(N)
COMBOS	
1：? ?	

RAIN

WATERBALL	↓ → HP
LIGHTING	← ← HP
ROUNDHOUSE	← + HK
FATALITY ONE	↓ ↓ ← → HK(F)
FATALITY TWO	→ → ↓ + HP(N)
FRIENDSHIP	↓ → → → LP
ANIMALITY	BL BL RN RN BL(F)
BABALITY	→ ← ← HP
PIT	? ?
COMBOS	
1：HK HK LK ← + HK	

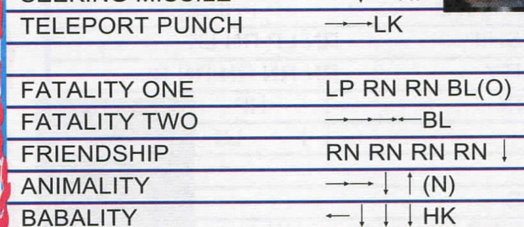
SCORPION

SPEAR	← ← LP
TELEPORT PUNCH	↓ ← HP
FORWARD TELEPORT PUNCH	↓ → HP
AIR THROW	JUMP + BL
FATALITY ONE	↓ ↓ ↑ HK(J)
FATALITY TWO	→ → → ← LP
FRIENDSHIP	← → → ← LK(N)
ANIMALITY	→ ↑ ↑ HK(N)
BABALITY	↓ ← ← → HP
PIT	→ ↑ ↑ LP(N)
COMBOS	
1：HP HP HK ← + HK	
2：HP HP ↑ + LP	



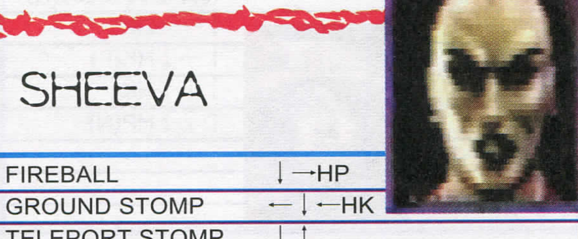
REPTILE

Move	Command
ACID SPIT	→→HP
FAST GREEN ORB	→→HP+LP
SLOW GREEN ORB	←←HP+LP
INVISIBILITY	↑↓HK
SLIDE	←+LP+LK+BL
ELBOW	←→LK
FATALITY ONE	←→↓BL(S)
FATALITY TWO	→→↑↑HK
FRIENDSHIP	↓→→←HK
ANIMALITY	↓↓↓↑HK
BABALITY	→→←↓LK
PIT	BL RN BL BL(N)
COMBOS	
1 : HP HP HK ←+HK	
2 : HK HK ←+HK	



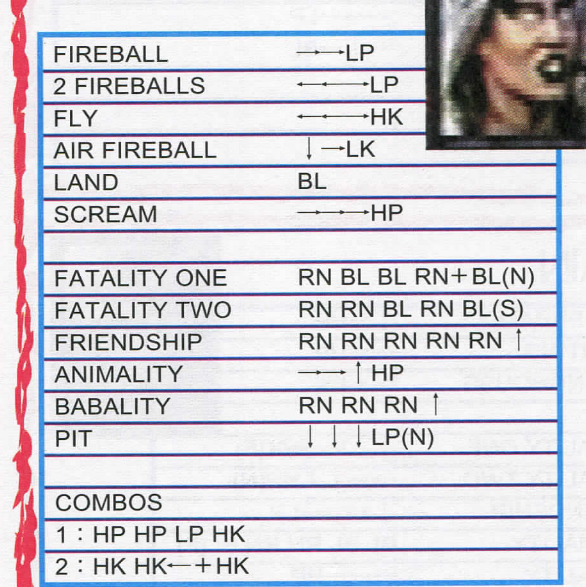
SEKTOR

Move	Command
STRAIGHT MISSILE	→→LP
2 STRAIGHT MISSILE	←←→LP
SEEKING MISSILE	→↓←HP
TELEPORT PUNCH	→→LK
FATALITY ONE	LP RN RN BL(O)
FATALITY TWO	→→→←BL
FRIENDSHIP	RN RN RN RN ↓
ANIMALITY	→→↓↑(N)
BABALITY	←↓↓↓HK
PIT	RN RN RN ↓
COMBOS	
1 : HP HP HK HK ←+HK	
2 : HP HP ↓+LP	



SHEEVA

Move	Command
FIREBALL	↓→HP
GROUND STOMP	←↓←HK
TELEPORT STOMP	↓↑
FATALITY ONE	(hold HK)←→→(N)
FATALITY TWO	→↓↓→LP(N)
FRIENDSHIP	→→↓→HP
ANIMALITY	RN BL BL BL BL (N)
BABALITY	↓↓↓←HK
PIT	↓→↓→LP
COMBOS	
1 : HP HP LP HK HK LK ←+HK	
2 : HP HP LP →+HP	

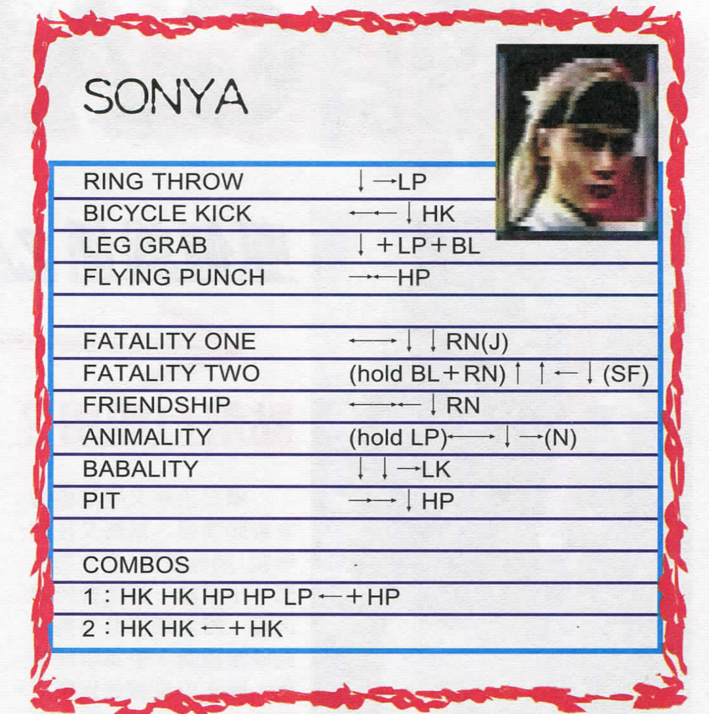


SINDE

Move	Command
FIREBALL	→→LP
2 FIREBALLS	←←→LP
FLY	←←→HK
AIR FIREBALL	↓→LK
LAND	BL
SCREAM	→→→HP
FATALITY ONE	RN BL BL RN+BL(N)
FATALITY TWO	RN RN BL RN BL(S)
FRIENDSHIP	RN RN RN RN RN ↑
ANIMALITY	→→↑HP
BABALITY	RN RN RN ↑
PIT	↓↓↓LP(N)
COMBOS	
1 : HP HP LP HK	
2 : HK HK←+HK	

SMOKE

HARPOON	←←LP
TELEPORT PUNCH	→→LK
INVISIBILITY	↑↑RN
AIR THROW	JUMP+BL
FATALITY ONE	↑↑→↓(SF)
FATALITY TWO	(hold RN+BL)↓↓→↑(F)
FRIENDSHIP	RN RN RN HK
ANIMALITY	↓→→BL(N)
BABALITY	↓↓←←HK
PIT	→→↓LK(N)
COMBOS	
1：HP HP LK HK LP	
2：HP HP LP	

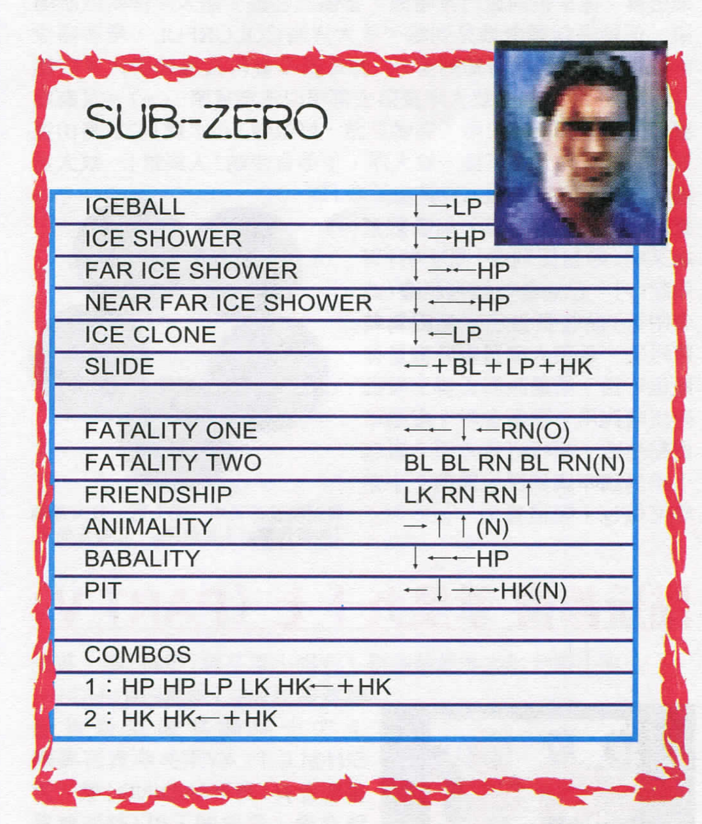


SONYA

RING THROW	↓→LP
BICYCLE KICK	←←↓HK
LEG GRAB	↓+LP+BL
FLYING PUNCH	→←HP
FATALITY ONE	←→↓↓RN(J)
FATALITY TWO	(hold BL+RN)↑↑←↓(SF)
FRIENDSHIP	←→←↓RN
ANIMALITY	(hold LP)←→↓→(N)
BABALITY	↓↓→LK
PIT	→→↓HP
COMBOS	
1：HK HK HP HP LP←+HP	
2：HK HK←+HK	

STRYKER

LOW GRENADE	↓←LP
2 LOW GRENADE	←↓→LP
HIGH GRENADE	↓←HP
2 HIGH GRENADE	←↓→HP
GUN	←→HP
BATON THROW	→←LK
BATON TRIP	→←LP
FATALITY ONE	↓→↓→BL(N)
FATALITY TWO	→→→LK(SF)
FRIENDSHIP	LP RN RN LP
ANIMALITY	RN RN RN BL(F)
BABALITY	↓→→←HP
PIT	→↑↑HK(N)
COMBOS	
1：HK HP HP LP	
2：LK LK←+HK	



SUB-ZERO

ICEBALL	↓→LP
ICE SHOWER	↓→HP
FAR ICE SHOWER	↓→←HP
NEAR FAR ICE SHOWER	↓←→HP
ICE CLONE	↓←LP
SLIDE	←+BL+LP+HK
FATALITY ONE	←←↓←RN(O)
FATALITY TWO	BL BL RN BL RN(N)
FRIENDSHIP	LK RN RN↑
ANIMALITY	→↑↑(N)
BABALITY	↓←←HP
PIT	←↓→→HK(N)
COMBOS	
1：HP HP LP LK HK←+HK	
2：HK HK←+HK	

街頭GAME霸王

文：ZAC

哩個就係ZAC，大家見到佢就記住同佢打招呼呀～～



點解冇銀用？

嗰日小弟又同某機鋪老細傾開偈，話題又扯到哩個「鬧碎銀荒」哩單嘢上面。小弟話，新嗰批碎銀出咗，咁老細你哋仲夠唔夠碎銀用呀？佢話都仲唔夠，遲吓佢會攞啲代幣返嚟用，好似「下日城」哩啲機鋪咁玩「大優惠」。而家陣，佢同好多行家都會將啲一蚊大洋噴咗COLOR，例如紅色或者黑色。為乜要噴COLOR？唔通佢哋覺得家陣啲一蚊大洋唔夠COLORFUL？要美化佢哋？據某機鋪老細透露，原來佢同班行家咁做，都係為咗換少啲大洋俾附近啲鋪頭。佢話啲鋪頭老細見到啲一蚊大洋咁COLORFUL，唔多唔少都會唔鐘意(雖然唔知點解)，於是就唔會再去機鋪換大洋咁話(咁又係，搞到啲一蚊大洋望落去都唔似法定貨幣……)。又有啲機鋪直情全部用晒代幣；有啲更激，好似喺「心水寶」位於青山道某機鋪咁，如果閣下換一蚊大洋，佢係會俾啲「人民幣」一蚊大洋過你，你都咪話唔激。究竟家陣嘅「碎銀荒」有幾嚴重？據小弟嘅觀察，喺某啲「賒粉便利店」同埋啲「胃康超市」，己經喺收銀機側邊(或者附近)貼咗張告示，話因為輔幣短缺，希望大家買嘢時盡量俾散銀咁話。唔通政府近排出嗰批碎銀唔夠用？點解會咁？咁啲市民點生活？咁咪好唔方便？做乜小弟講講吓講到民生問題？小弟喺度做乜？呃稿費？



■哩啲就係其中一啲七彩一蚊大洋嘞(仲有代幣同人民幣添)，正唔正先？

點玩都得 拳皇九十七(PART V)

上期小弟咪講咗啲隱藏嘢嘅？今期小弟又再「爆料」嘞。首先嘅就係另外嘅「隱藏ENDING」。上次小弟咪話如果就算喺SINGLE PLAY用矢吹真吾爆機都唔會有「真吾ENDING」嘅？家陣有嘞，只要閣下用「師徒無量隊」(草薙京、矢吹真吾同任何一個人物，除咗八神庵同LEONA)爆機，咁就會出現一個「真真正正屬於真吾」嘅ENDING㗎嘞。而另一隊隱藏爆機ENDING就係哩個「SNK舊GAME人物隊」(RALF、雅典娜同CLARK)，如果用哩隊爆機，咁雅典娜就會同「拉老虎」佢哋閒話吓家常，呀雅典娜仲會着返佢喺《ATHENA》隻GAME入面套衫添。仲有一隊，到家陣小弟同編輯部戰隊都唔知應該點叫佢，不如就叫「神秘關係隊」啦！哩隊嘅成員就有二階堂紅丸、金家藩同阿JOE。爆機之後，紅丸就同其他兩個人話：「你哋唔夠我強㗎嘞。」於是乎，呀金就同呀JOE聯手「教育」呀紅丸……至於仲有冇隱藏嘢呢？咁就要留意本誌以後嘅報導嘞(←嘩！咁得你講嘢咁行呀又？)。不過講開又講，喺嚟緊嘅十月尾會有比賽就相信大家都知㗎啦。有冇諗住參賽呀你哋？我哋編輯部戰隊入面，呀天草同霸王丸都諗住參加，連帶呀「綠毛小春」(註：佢唔係編輯部戰隊嘅人嚟㗎)都話要玩吓咁話。小弟都仲未決定「去唔去馬」，都係等小弟修練多一排先算啦。



■SNK舊人物隊



■真吾嘅ENDING呀！！

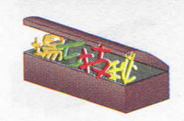


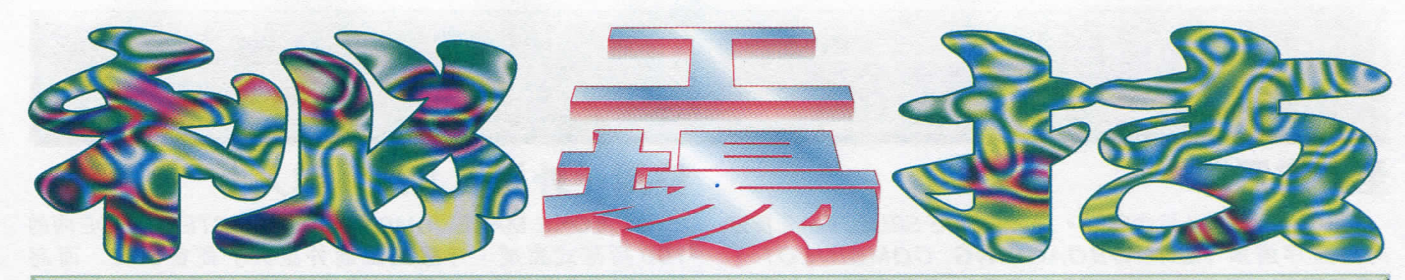
■一個係「偽善者」；一個係「傻嘅」；一個係同……點解佢哋有關係？

JAMMA SHOW有乜睇？

日本每年一度嘅街機SHOW(JAMMA SHOW)，將會喺今年嘅9月18號舉行。今年小弟有幸會到場「吸嘢」，實在十分興奮呀(下個禮拜就要飛嘞～～)！話時話，今年會有乜街機新作睇呢？如果小弟冇估計錯誤，今次會有《侍魂SAMURAI SPIRIT》(今期有介紹，詳情請睇返內文)啦、《月華之劍士》啦、《ROADS EDGE》(SNK首個賽車GAME)啦、又會有《SUPER GEM FIGHTER MINI MIX》(即係《POCKET FIGHTER》)啦、《STREET FIGHTER III SECOND IMPACT～GIANT ATTACK～》啦(哩個《STREET FIGHTER ZERO 3》同《VAMPIER SAVIOR II》都相信未有料到住，有就梗係更好啦)、《VIRTUA FIGHTER》改版啦、SQUARE嘅街機第一作啦、KONAMI隻《FIGHTING武術》啦，仲有好多好多呀，到時都唔知點算～～不過好可惜，舊年喺香港辨得好成功嘅「亞洲AM SHOW」，今年會移師去新加坡，咁咪有好多機友冇得睇？不過唔緊要，我哋去完日本睇完之後就會同大家作詳細嘅報導㗎嘞，放心啦～～

鳴謝：ARES借出膠紙三尺／赤目黑龍借出計數機乙個／■■■借出頭盔乙個／HAJIME少尉借出黑披一件／ZAC借出肉體乙個





秘技工場

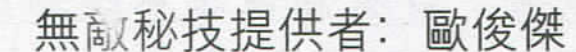
1 級猛料　好多PASSWORD＋無敵空中飄浮

遊戲：THE LOST WORLD : JURASSIC PARK
機種：PlayStation

首先列出九個PASSWORD，可算是應有盡有，速龍、暴龍、幼龍、人類，還有美術館。全部隱藏項目，只需正確輸入便可使用。詳列如下：

效果	PASSWORD
速龍（LIVES 91）	××□○△○□×△○□×
暴龍（LIVES 48）	□□△××□○○×△△□
幼龍（LIVES 62）	△□×○△×□○□○×△
人類（男性、LIVES 62）	△□×○△×□○△○×□
人類（女性、LIVES 48）	□□△××□○○□△△×
HUNTER GALLERY	△□×○△×□○△□×○
PERY GALLERY	△△□○××□○××□○
T-REX GALLERY	□△△×□□○○××△□
RAPTOR GALLERY	○□×△○×□△○□×△

還有可以使角色無敵的秘技，不過祇限人類使用。輸入方法非常容易，只須在遊戲中*緊按「L1」不放，然後跳起，在空中時按「↑＋□」*，使用角色便會飄浮於半空，手槍可自動連射，對敵時還有無敵效果。但要留意，任何障礙物依然會對主角造成傷害，要一一避開。


無敵秘技提供者：歐俊傑



■ GALLERY 的各項資料，包你大開眼界



■「速龍」速速現身！



■「暴龍」的確暴戾，不過太笨重



■此男人是不是博士呢？


■飛天少女？

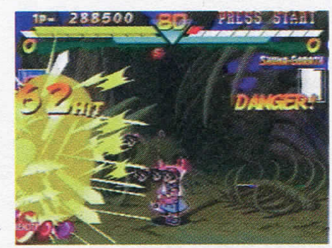
1 級猛料　ANITA出場

遊戲：MARVEL SUPER HEROES
機種：SEGA SATURN

首先*打爆一次機*（不論任何難度、角色以及CONTINUE次數亦可），跟著*在選人畫面時，輸入以下指令：「↑、→、↓、←、↑、→、↓、←、X（按著不放）、Y（按著不放）、Z（按著不放）」*、如成功的話便可用到在《VAMPIRE HUNTER》中DONOVAN身邊的小女孩ANITA了（輸入指令前請把SHORTCUT變為OFF）。而ANITA在招式上與DONOVAN相似，有四段跳躍，不愁高度不夠。超必殺技「LOVE FOR YOU」甚為霸道，中招的話非死即傷，非常好用。



■成功輸入指令！



■嘩！62 HIT，不死才怪



1級猛料 隱藏大公開

遊戲：COOL BOARDERS～KILLING SESSION
機種：PlayStation

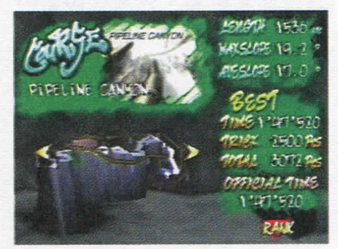
全賽道選擇

以下步驟要於4秒內完成。*進入MODE SELECT，先按方向鈕順序選擇「SNOWBOARDING COMBINED」、「ONEMAKE」、「FREERIDE」、「OPTION」、「BOARDPARK」、「HALFPIPE」、「FREERIDE」，之後按「○」*決定。出現*選1P或2P時，緊按「L1＋L2＋R1＋R2」不放，再按「○」*決定，就可在FREERIDE中選擇所有賽道。

隱藏SPECIAL滑板

先輸入上列「全賽道選擇」秘技，進入FREERIDE模式，在每條賽道上都會出現「TIME」、「TRICK」及「TOTAL」三項紀錄，只須*將其中五條賽道的各項紀錄打破*，便可得到「ALPINE」、「FREE STYLE」及「ALL ROUND」三塊隱藏的SPECIAL滑板。


■出現了「MIRROR MODE」指令



■10賽道，任君選擇

使用「外星人」及「雪人」

進入ONE MAKE JUMP模式，*將MASTER MODE內的100招花式完成*，「羅兹威爾外星人」便會出現；而*將FREERIDE中將所有賽道的各項紀錄打破*，就可以揀選「雪人」出場。不過兩者皆不能在故事模式中使用，實在可惜。

製作人員名單＋MIRROR MODE

只要在*SNOWBOARDING COMBINED模式爆機一次*，然後*進入OPTION*畫面內，*按2P手掣的SELECT*，製作人員名單便會出現。而在*MODE SELECT畫面上按「R1＋□」*來決定進入任何模式，「MIRROR MODE」就會出現。



■「隱藏滑版」出現！



■製作人員名單，非常有趣

2級勁料 使用SWEET TOOTH專用車

遊戲：TWISTED METAL EX
機種：PlayStation

先進入《TWISTED METAL EX》內任何模式的選車畫面時，*順序輸入「↑、L1、△、→」*，成功的話會聽到爆炸效果聲，跟著便可用到SWEET TOOTH的小丑車，這輛中BOSS坐駕威力十分厲害，不過好像笨了些，大家不妨用來胡鬧一番。



■此乃SWEET TOOTH坐駕



在撞磚遊戲《ARKANOID RETURNS》中，選擇ARCADE MODE或EXTRA MODE後，*將游標指往CONTINUE，緊按「×」後，再按「○」*，就可選回之前已完成的版圖。不過在爆機之後就不能再使用這秘技了。



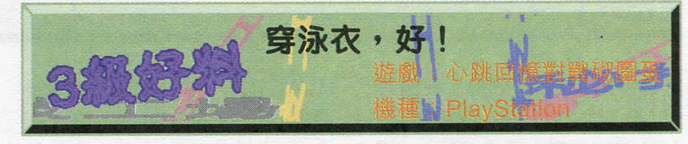
■成功，選關自由易！



在《黑之斷章》標題畫面中，*當「PRESS START」字樣出現時，緊按「L」及「R」*，再按「C」便會出現「VISUAL MODE」，可以觀看所有曾出現的遊戲畫面。不過只限於遊戲進度內，未出現的自然不能選來看了。



■隨意去選，看也看不完



首先開始遊戲，*在一人模式「ひとりでプレイ」中，除了光輝MODE「きらめきモード」外*，於選擇角色畫面中，按「X」、「A」或「C」是會於對戰時穿著泳衣，按「Y」是光輝高校的校服，「Z」則是日常便 y 服A。









1級猛料 MISSION隱藏條件大公開

遊戲：GOLDENEYE 007
機種：N64

任務	隱藏秘技	要求難度	時間限制（分鐘）
MISSION 1～水堤	PAINBALL MODE	SECRET AGENT	2:40
MISSION 2～化學工場	INVINCIBILITY	00 AGENT	2:05
MISSION 3～脱出	BIG HEAD大頭	DK MODE AGENT	5:00
MISSION 4～雪原	GRENADE LAUNCHER	SECRET AGENT	3:30
MISSION 5～地下基地	ROCKET LAUNCHER	00 AGENT	4:00
MISSION 6～火箭發射槽	TURBO MODE	AGENT	3:00
MISSION 7～巡洋艦	NO RADAR（MULTI）	SECRET AGENT	4:30
MISSION 8～雪原	2TINY BOND	00 AGENT	4:15
MISSION 9～地下基地	2X THROWING KNIVES	AGENT	1:30
MISSION 10～銅像公園	FAST ANIMATION	SECRET AGENT	3:15
MISSION 11～軍事書庫	INVISIBILITY	00 AGENT	1:20
MISSION 12～市街地	ENEMY ROCKETS	AGENT	1:45
MISSION 13～車站	SLOW ANIMATION	SECRET AGENT	1:30
MISSION 14～軍用列車	SILVER PP7	00 AGENT	5:25
MISSION 15～密林	HUNTING KNIVES	AGENT	3:45
MISSION 16～秘密基地	INFINITE AMMO	SECRET AGENT	10:00
MISSION 17～抽水機設施	2X RC-P90S	00 AGENT	9:30
MISSION 18～ANTENNA	GOLD PP7	AGENT	2:15
MISSION 19～AZTEC	2X LASERS	SECRET AGENT	9:00
MISSION 20～EGYTAIN	ALL GUNS	00 AGENT	6:00

努力總不是白費的，閣下如能將18個MISSION的*所有難易度全部完成*，MISSION 19及20將會順序出現。而每一個MISSION都會有不同難易度，只須依照下表的要求來完成，在「お楽しみモード」內就會逐項增加，大頭MODE、全選人物等等通通有齊，有趣之處請自行發掘。

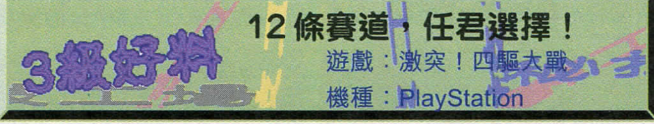
2級勁料 戰機「99」

遊戲：TERRA CRESTA 3D
機種：SEGA SATURN

在標題畫面先按START，在出現*選擇NEW GAME／CONFIG時順序輸入「Z、Z、X、X、B」來開始*。成功的話，戰機的數目會增加至99隻，這樣就一定可以打爆機了。選擇CONTINUE時亦可使用這指令，非常犀利。



■死極都死唔完，犀利。



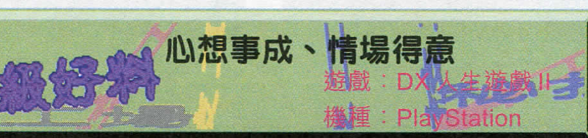
3級好料 12條賽道，任君選擇！

遊戲：激突！四驅大戰
機種：PlayStation

《激突！四驅大戰》又有新秘技，首先*進入OPTION（オプション），再進入1 PLAYER（1プレイヤー）SETUP，選NAME ENTRY（ネームエントリー），然後輸入「ALLTRACK」*，就可以全選12條賽道了。



■本來隱藏的賽道，終於解封！



3級好料 心想事成、情場得意

遊戲：DX人生遊戲II
機種：PlayStation

想不想娶得如花美眷，嫁得如意郎君？方法很簡單，只要在輸入名字畫面時以*「モテお」*或*「モテこ」*為名，那麼在進入遊戲後便會發覺愛情度會在「99」狀態。而以*「モノお」*或*「モノこ」*為名，就可以得到遊戲中所有ITEM了。



■哈哈！想跟誰一起都可以



3級好料 透明人間、換換WALLPAPER

遊戲：同級生2
機種：SEGA SATURN

在開機後*出現SEGA字樣時，緊按「Z、L、R」不放*，開始遊戲後就可使登場的男女角色變成透明綠色。另外以任何角色完成遊戲，看到GOOD ENDING後，再回到學校4樓的美術室，就可找壁紙仙人來替你更換WALLPAPER了。



■綠色透明的「鳴澤唯」

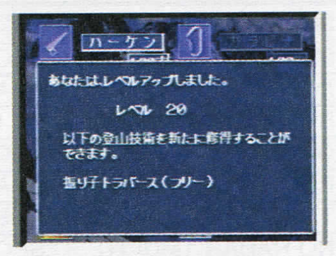


1級猛料　立即成功攀登、LEVEL UP、ENDING

遊戲：向未踏峰挑戰～阿爾卑斯山篇
機種：PlayStation

在攀登過程中按SELECT，就會出現MENU畫面。只須在*MENU中輸入「△、□、△、□」*，便可立即成功攀登；*輸入「L1、L1、R1、L1、L1、L1、R1、R1」*，就能立即LEVEL UP。在標題畫面輸入*「R1、L1、R1、L1、R1、R1」*，ENDING就會即時出現了。


■在此輸入指令就行



■看，自動LEVEL UP


■還可看到ENDING畫面

2級勁料　黑色ZERO＋威力更強之PARTS

遊戲：ROCKMAN X 4
機種：PlayStation／SEGA SATURN

黑色ZERO

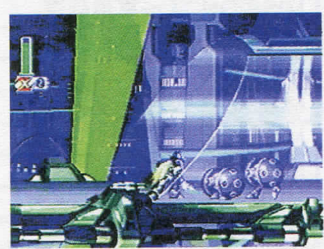
PlayStation：*在選人畫面時，緊按「R1」不放，按6次「→」，跟著緊按「×」不放來按「○」*決定，這樣進入遊戲後便可用到黑色ZERO。

SEGA SATURN：*在選人畫面時，緊按「R1」不放，按6次「→」，跟著緊按「B」不放來按「START」決定便可。*

威力更強之PARTS

PlayStation：同樣在*選人畫面，按2次「×」、6次「←」*，跟著同時緊按「L1＋R2」不放來按「○」決定，若成功的話ROCKMAN的顏色會和平時不同，這樣進入遊戲打倒BOSS後所取得的PARTS便會比平時的威力更強。

SEGA SATURN：在選人畫面，*按2次「B」、6次「←」，跟著同時緊按「L＋R」不放來按「START」*決定便可。


■黑色ZERO有型到極

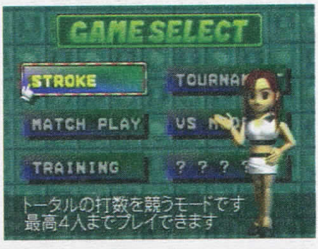
3級好料　左手、逆轉、更衣

遊戲：LET'S HIT THE LINK
機種：PlayStation

*在選人畫面時，緊按「L1」不放來按「○」*決定，便可令自己的選手用左手打球。於*選場地畫面時，緊按「L1」及「L2」不放來按「○」決定*，就能選用到左右逆轉COURSE。最後在OPENING中，當遊戲標題上下跳動時，*快速輸入「△、□、×」3次*，就能將介紹的女孩子的衣著更改為黑色。


■用左手打球會好一點麼？


■湖的方向有所改變



■有新衫著了！

3級好料　改變標題畫面的女主角

遊戲：下級生
機種：SEGA SATURN

想變標題女主角？好簡單！*先選擇「下級生を最初からする」*開始遊戲，然後在序曲完結，黑底白字出現時，緊按「START」及下列指令（同時按下）不放，直至標題出現為止，就可以改變標題畫面的女主角了。指令如下：

女主角	指令
南里愛	A
橘真由美	B
神山美子	C
三月靜香	A＋B
持田真步子	A＋C
綠谷麻紀	A＋Z

女主角	指令
皆川奈奈	B＋C
加納涼子	B＋Z
新藤麗子	C＋Z
天娜	A＋B＋Z
山下美夏	A＋C＋Z
飯島美雪	B＋C＋Z





2級勁料 青木及木村

遊戲：第一神拳
機種：PlayStation

先於EDIT MODE中的「MAKING」選擇「ひな形」，然後在選人畫面時把游標順以下的次序移動：*一歩、藤原、速水、沖田、伊達、ポンチャン、田木、間柴、尾妻、宮田、小田、小橋、千堂、ヴォルグ、右下角的「X」格處（↓↓↓→↑↑↑↑→↓↓↓↓），最後按「Δ」*決定，便可用到青木。使用木村也是一樣，但次序則為：*一歩、宮田、小田、小橋、尾妻、藤原、速水、間柴、千堂、ヴォルグ、田木、沖田、伊達、ポンチャン、右下角的「X」格處（→→↓←←↓→→↓←←↓→→），最後按「□」*決定便可。




■看，「木村」出現！

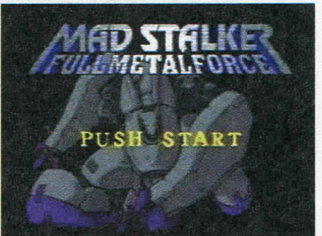


■還有「青木」的出場

2級勁料 隱藏與選關

遊戲：MAD STALKER～FULL METAL FORCE
機種：PlayStation

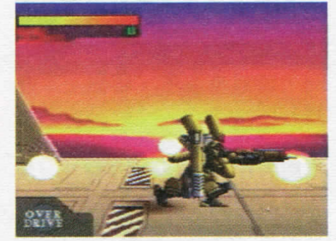
在*標題畫面順序輸入「↑、↓、←、→、×、○」*，成功的話會有效果音出現。之後進入故事模式，會發現可以選擇額外的五款機體。以此狀態進入遊戲，在任何時間*按下「L2」*，就會自動跳至下一版，可以輕而易舉地到達最後一版了。



■順序輸入「↑、↓、←、→、×、○」……



■可以選擇額外的五款機體


■可以到最後一版了

2級勁料 好玩「贈品」遊戲＋其他……

遊戲：SPACE INVADERS
機種：PlayStation

進入OPTION畫面，將游標推往除「インフォメーション」以外的位置，緊按「R1」來按「START」，就會突然出現「贈品」遊戲，非常有趣。另外在對戰模式中，將「田田田」設定為ON，當儲滿能源BAR時按「R1」，便會有無數的黑貓出現在對手的畫面範圍，好犀利。而同樣在對戰中，*緊按「R1」來按「Δ」*，就會出現由電腦親自對戰。每按一次秘技，都會有難度調整，共分為「EASY」、「NORMAL」及「HARD」三項，看左上角會有顯示。


■「贈品」遊戲，非常有趣


■無數的黑貓，好犀利

3級好料 觀戰MODE＋ENDING

遊戲：超人學園GOWCAIZER
機種：PlayStation

在MODE選擇畫面中，*將游標推往「1P VS COM」位置，然後緊按「L1＋L2＋R1＋R2＋←」，再按「○」*決定，就會進入觀戰MODE。而在標題畫面中，*緊按「○＋Δ＋×＋□」，再按「START」*就可立即看到ENDING了。



■輸入指令的時間要非常準



■自動作戰，不過經常要輸……



■看到ENDING了！

電視游戲信箱

這一段日子多少有點冷清，無他，那些大作不是已出便是未出。不過，這絕對是暴風雨的前夕而已，不久之後便會再次風起雲湧了。為甚麼？因為《超級機械人大戰F》和《前線任務2》這兩隻SRPG王者已指日可待了！

補購日本雜誌

Water Dragon 先生：

本人第一次來信，希望你能登出我的兩條問題。

1.我一路都有買PlayStation Magazina這一本雜誌，但最近有兩期冇買到，有冇一些地方可以補購呢？

2.邊度會有正版的電腦日本Game賣？"請明確地寫出該些店鋪的地址及位置，如不方便登刊，請親自回信，唔該！！唔該！！"

3.最後希望貴刊能登刊一些電腦的日本Game資料與及（我認為最重要的）電腦日本Game的發售時間表，多謝！！！

祝貴刊銷量上升！

天地上

天地：

1.唔，那就只可以到你買開的地方問問還有沒有了，遊戲誌尊賣店也可能會有，如果沒有賣剩的話可以到「與就旋」、「郁喔」或是尖沙咀「至完」等專賣日本書的地方試試。

2.遊戲誌尊賣店便有。

3.很多謝你的意見，本黑手會向編輯們反映。

幕後黑手代答

「醒」粒 METERIA過你？

編輯先生：

你好，我係第一次寫信來，而我有幾個問題想請教。

1.在太空戰士裡如何找到或買到甦醒materia呢？

.2請問艾雅莉絲的手辦模型市價幾錢？那裡買到？

.3在《惡魔城X～月下之夜想曲》裡，如何找到那把能引發出盾的魔力的魔劍？

4.而且如果用舊主角列治達開始遊戲，會改變遊戲故事嗎？

5.在序章裡，列治達沒有能源時，是會有一名小女走出來幫助列治達回復的，究竟那小女是誰及小女的出現與不出現，對遊戲大甚麼影響呢？

6.在戀愛的千年帝國裡如何save呢？

祝貴刊業務蒸蒸日上

王小虎上

王小虎：

1.甦醒METERIA在哥加加、迪穌海岸(隕石出現前)都可以3000G買到。

2.抱歉，黑手也不太清楚，因為在香港好像沒有……（之前模型店的是BANDAI的LM版，並非手辦。）

3.4.5.請看回遊戲誌第46期《惡魔城X～月下之夜想曲》攻略

6.你先查看在記憶體中是否有SYSTEM FILE，如沒有的話先選OPTION和作KEY CONFIG；如是者在有SYSTEM FILE的狀況下進行遊戲，在每個月結束時便有是否SAVE的訊息出現。

幕後黑手代答

SATURN第幾代？

親愛的水龍先生：

小弟有以下問題，萬望能得解答：

1.SEGA-SATURN到現在，為止共推出至第幾代？

2.V-SATURN是何時才開始推出？有分第幾代的嗎？

3.本人貴刊的新GAME時間表中，刊出（超任）會推出我的女神，請問會否移植至SATURN呢？

4.SATURN還會不會推出「18禁」或「三級」GAME呢？

5.為什麼有時貴刊出新GAME的發售時間會押後的呢？（攻略都出了，但GAME還未出）

6.可否介紹一些「18禁」或「三級」的GAMES呢？

澳門讀者 ERIK 上

澳門讀者ERIK：

1.到現時為止香港可以買到的SATURN有SEGA-SATURN（灰機）、SEGA SATURN（白機）、HI-SATURN、V-SATURN等四種，但其中還有一些並非一般渠道可以入手的特殊機種存在（例如金銀銅SATURN），加上即使同是SATURN但初期生產型和後期型都有分別（例如最早期的SATURN和後期出的底版便不同）而這些細微的生產資料廠方很少會公佈，所以是很難統計出到現在為止共推出至第幾代的。

2. V-SATURN是在95年推出的。

3.可能性不大……

4.應該不會。

5.原因有很多，例如在最後階段發現有BUG，開發進度不理想以至商業決定等都可能導致新GAME的發售時間會押後。

6.唔？閣下夠18歲沒有？

幕後黑手代答

《魔劍美神》唔識行？

幕後黑手先生：

本人有數個問題，望請先生一一解答以下問題：

1.請問PlayStation、Saturn怎樣開機，換碟才是正確？（請詳細說明）

2.PlayStation有無《炸彈人》，及《？？刑事》，如果沒有的話有無其他類似的GAME？（新舊不）

3.在Saturn的《魔劍美神》戰鬥畫面中，人物如何方可移動？

4.最近得知96年也有出次世代年鑑，請問先生知否何處有得補購，如沒有的話先生或先生的朋友有沒有，並希望其能出售？

5.本人有致舊GAME極少人知的秘技，請問貴刊會否刊登？（志在刊登，不收稿費）

祝君

身體健康

貴刊蒸蒸日上

無知少年

負（附）上秘技：《三國誌英傑傳》

資金變為600100：

遊戲中到任何道是/ 武器夜中選好武器按C決定好，（這時資金最小要買到一件你所選好的道具/ 武器）之後入到隊員武器道具表中選好，人物按A到個人的表中設天好買到自己所有資金用完後便會自行把資金變成600100金再繼續減尚欠的資金。

無知少年：

1.基本上沒有甚麼正確不正確的，只需記緊在光碟完全停止時才更換便行。

2.抱歉，兩隻都沒有PlayStation版，不過你可以試試《POITTER'S POINT》、《烏鴉》和最近的《FANTASY FOUR》。

3.在「攻擊設定」中便有「移動」的指令，按下後以游標決定目的地，角色便會自動走過去。

4.抱歉，已沒有存貨（多謝支持……）！

幕後黑手

體驗版邊度有得賣？

編輯先生：

本人是第一次來信，本人有諸多問題希望你能回答小弟的問題：

1．聽聞SS超大作《GRANDIA》有出體驗板，可否在香港買到？

2．你們可否詳細講解《GRANDIA》這個遊戲呢？

3.PlayStation的《FFT》可否用到《FF VII》的主角古蘭特嗎？

4.SS會否再出一些要用到MOVIE CARD 專用的遊戲嗎？

5.我在新GAME時間表中看到PlayStation中97年發售預定遊戲中看到一隻叫做《真機械人戰線》的SLG是什麼？

6.夢幻模擬戰IV會否再次延期？

7.皇家騎士「豚」2有甚麼秘技？

8.PLAYSTATION會否出「聖劍傳說」嗎？

9.你們的尊門店有否代訂《超級機大戰F》！

GPM 的長期讀者陳小明MK II

GPM的長期讀者陳小明MK II：

1.因為不是正式發售的商品，相信在香港很難找到了。

2.請繼續留意我們遊戲誌的報導。

3.當然可以，不過過程很複雜。

4.應該會，不過數量不會太多。

5.那是一隻以《超級機械人大戰》系列中的真實型系機械人為主角，玩法類似《VIRTUAL-ON》的3D ACT遊戲。

6.已經推出了。
7.不知你是否指《TACTICS OGRE》？但黑手手頭上並沒有對戰鬥有幫助的秘技……所以對不起了！
8.暫時沒有這個消息。
9.有。

幕後黑手代答

飲水思源

致幕後黑手：
本人是第一次來信，希望解答問題如下：
1.本人是一個射擊Game迷，尤其是SATURN嘅《THUNDER FORCE》，呢隻Game我已經由世嘉5代嘅第二代開始玩，跟住一代一代玩，就發覺一代比一代正，但係呢隻Game嘅第一代係係邊隻機種出現呢？
2.那麼，往後PlayStation及SS又有什麼2D射擊好玩呢？（因本人不太喜愛3D射擊，ACE COMBAT除外）
3.那麼，你覺得《1945》，《RAY STORM》，《雷電》，《ACE COMBAT 1》，2.《GUNBIRD》，《SONIC WINGS SPECIAL》等呢的GAME如何呢？
4.3DO嘅VCD咭可以係邊到搵到？價錢，質素如何？（本人其實已經有SS嘅VCD咭）
希望閣下可解答我問題。
祝GAME PLAYERS銷量越嚟越好！

飛影
俞沛民

飛影
俞沛民：
1.是在X68000（電腦）上。
2.PLAYSTATION的話有《EINHANDER》、SS的話可試試《怒首領蜂》
3.基本上黑手都有玩，個人較欣賞《GUNBIRD》。
4.這個我想較渺茫了，因為3DO……。

幕後黑手

出門前記得買GPM……

致GAME PLAYERS：
本人是第二次來信（第一次落空）希望妳們為我解答問題！
1.你們在55期中的《同級生2》限定版（PlayStation的）裡面有的咩呢？又如果遲1至2個月先買會唔會買唔到呢？
2.如果《NOEL.2》推出時可否攻略呢？（因為在第一集時已不知怎樣玩，我忿怒得把那CD盒打爆）。
3.《龍珠FINAL BOUT》現在推出咗未呢？
4.何為《D & D COLLECTION》呢？
5.《X-MEN》的人物和《MARVEI SUPER HEROES》的人物有何不同呢？
最後我希望？？信在7期或56期刊出，因為我將要去澳洲2個禮拜！！！非常緊急！！！祝FOREVER NO.1

非常緊急的人 CAPCOM 上

非常緊急的人CAPCOM：
1.有十二位女角的公仔、GAME和特大紙盒。遲啲仲有冇就好難講。
2.會轉交編輯部考慮。
3.唔駛多講啦！
4.就是包含了業務用的第一集《DUNGEONS & DRAGONS THE TOWER OF DOOM》和第二集《DUNGEONS & DRAGONS SHADOW OVER MYSTARA》的移植作品。
5.前者是漫畫《X-MEN》內的人物，後者則泛指MARVEI公司旗下的全部人物，包括蜘蛛俠和美國隊長等。

幕後黑手代答

一封來自時光隧道的信……

TO 電腦遊戲信箱主持人
本人是時常看遊樂誌這本書，但我今次是第一次寫信給你解答我的問題：
1.我想知道SFC的《少年街霸2》可不可以選用「真·豪鬼」和「殺意隆」？和怎樣選用「真·豪鬼」和「殺意隆」？
2.我想知道SFC的《第4次超級機械人大戰》裡面可不可以令全部機體可以在天空和地上作戰？如果可以，在哪一版可以得到這件寶物？
3.我想知道SFC的《機械人大戰外傳之魔裝機神》裡面怎樣過第46或第47話叫「邪神降臨」個版呢？
4.最後，我想知道SFC的龍珠Z的《悟空傳醒覺篇》是怎樣出其他絕招？
呀！我個名叫浦飯幽助，我希望你會回信給我！！！BYE BYE

浦飯幽助：
雖然信封面是寫着本黑手的檔口「電視遊戲信箱」，但內文竟是……算啦！當你寫錯字，下次唔好啦！
1.咦？SFC有出《少年街霸2》咩？可否讓本黑手看看？
2.有就有，但全GAME只得一件，又怎樣「令全部機體可以在天空和地上作戰」？不過即管告訴你吧！在「在空中飛翔的鐵甲萬能俠」一版中的X15 Y23(以左上角為準，即被森林圍着的那一格空地)便有「米諾夫斯基CRAFT」。
3.以安藤正樹「說得」白河愁兩次，然後以他的「ブラックホールクラスター」（不是縮退砲）打中「真·ナグツァート」，破解了他的「無敵MODE」。這樣所有攻擊都可生效，而消滅了它便可過版睇ENDING（可以不理會其它敵人）
4.……即管查一查吧……

幕後黑手代答

請問……

水龍生先：
本人已是第三次來信，頭兩次也沒有刊登，希望今次能刊登出來。
1.請問亞洲版的PlayStation可否用回藍盒版的S端子？
2.請問《餓狼SPECIAL》裡DUCK KING，L AURENCE和拳王超必指令是什麼？
3.請問PlayStation和SS大約何時才會降價？價錢大約多少？
4.請問現在或未來買行貨PlayStation是否要跟機買2隻原裝錸？
5.請問VCD和DVD可否像LD把影像錄在錄影帶上？
6.請問KONAMI和BANPRESTO何時才有行貨錸？
7.請問在一些不是特約經銷商的店舖買PLAYSTATION有沒有保養的？
8.請問《我的女神》漫畫在日本是否完結了？
9.本人覺得近幾期的GAME PLAYER好像比以前好看點，不知是不是多了新GAME情報，最好把新GAME情報大幅度增加，盡可能不要刊登RPG以外的攻略那麼GAME PLAYER便會變成最完美的GAME書了。
祝貴刊邁向完美

好人上

好人：
1.可以……如果有S端子的插頭的話……
2.抱歉，黑手並沒有有關資料，所以……
3.現在已很平了！
4.……
5.可以，如果你懂接駁。
6.就快有了。
7.若不經特約經銷商的店舖買PlayStation是沒有廠方的正式保養的。
8.未完的。
9.謝謝你的意見，黑手已將之轉交編輯部。

幕後黑手代答

心跳FANS的信

Water Dragon 先生：
你好，我有幾個問題想請教，麻煩你解答：
1.我有一隻PlayStation既MEMORY CARD有問題，Save的時候每每等成個鐘到無反應，為什麼？有冇補救方法？
2.在《遊戲誌次世代年鑑九七年》內介紹SS《心跳回憶》一欄，有個秘技叫「PLAYSTATIONYTH的秘密」，「PLAYSTATIONYTH」係乜？
3.當我玩《心跳》爆咗館林係，在主畫面的「？？」一欄中多了兩項野，一項可看館林既告白，另一項可聽，好雄和館林講野為什麼會有此兩項野？
4.接上題，看告白為什麼只可看館林？我已爆了七位人物，但都不能重看她們的告白。
5.接3.題，為什麼只可聽好雄和館林講嘢？
6.接3.題，當我熄機再開機時，那兩項東西消失了，為什麼？
多謝閣下回答我的問題。
祝貴刊銷路上升

館林 FANS 小貓上

館林FANS小貓：
1.不知你是玩某隻遊戲是這樣還是其中一張SAVE CARD是這樣？如是前者則可能是遊戲出了問題，如是後者則是SAVE CARD，如是全部遊戲和全部SAVE CARD都是這樣便是PlayStation本身出了問題。
2.那是遊戲中的射擊遊戲的名字。（這個都不知？你可是館林FANS？）
3.那是「OMAKE」，「爆機」後的獎賞是也！
4.那大概是你在「爆機」後沒有SAVE或不夠位SAVE的關係（會有信息顯示）。
5.理由同上。
6.理由同上。

幕後黑手代答



無責任讀者擂台

畫面重要，劇情更重要

大家好！小女子搞完《KOF' 96》後，又忙於組隊參加《KOF' 97》，忙中偷閑兼職來稿，發表一下小女子對RPG的愚見。

RPG遊戲中文意譯為角色扮演遊戲，即由玩家扮演故事中的主人公，在故事世界中，為了達到某種目的而進行冒險，所以這個GAME的「背景」是否吸引玩家（即知名度的高低），會首先影響到玩家對遊戲的評分。當然，如果用了個比較熱門的題材、人氣度知名度高的卡通或由其他類形遊戲改編成（如：真説侍魂——武士道烈傳），又或是名作的繼集（如：F.F. VII），對一個新RPG來講，可以説是含住金鎖匙出世！自然會被睇高一線。

「畫面」是另一個對評價舉足輕重影響的元素。就算一隻故事情節再好的GAME，但第一眼看上去不順眼的話，這個GAME已經失了很多分數，要打爆一隻RPG需時不少，試問長時間對住一個不良畫面，仲邊度會有人玩呀！由當年的任天堂，到現時次世代，RPG沒什麼大的轉變，只不過在次世代機的畫面比任天堂時靚了很多，音樂方面也動聽了許多（價錢也貴了很多），否則，又邊會有人已有任天堂，還去買次世代機啊！

講到畫面，想講一下2D與3D的問題，本人對現時3D畫面的評價是——投資巨大，不盡人意，仍需改善，前途無量。本人覺得現時次世代遊戲機出3D 遊戲是為了突出本身的機能。在創新方面無疑為玩家帶來新的驚喜，但我們需要的不是一台3D畫面放映機，而是一台高級遊戲機。而某遊戲機公司好像有一條規則；若遊戲出版商要加盟這公司的話，則定要出一隻3D的遊戲，故此國際台的深夜節目便成為一隻破發售（最低）紀錄，認真要紀念下的代表作——《魚樂無窮》。或許有些離題，但我主要目的要導出；是2D還是3D畫面並不重要，只要合眼緣則可，像有人喜歡《F.F. VII》，有人喜歡《真説侍魂武士道烈傳》，有人兩部都喜歡，無必要盲目地追求3D。

地位僅次於畫面的便是音效了。想起以前打任天堂時，畫又差，音更差（相對現時而言）。到現在，音樂當然比以前動聽多了，而且對聲優的要求也越來越高，作為理想的RPG GAME，音效當然不能馬虎。

跟住應該講一下情節方面了，一個畫面靚，音效好，後台再硬的GAME，但是有名無實，故事超簡單的話，你應該稱此GAME為有指令戰鬥的AVG。情節發展若不峰迴路轉，主人公經歷不曲折離奇，遊戲的吸引力也會大打折扣。當中不可不提的是現時許多RPG都具備多線發展劇情、隱藏劇情及多種Ending，這樣對遊戲的可玩性有大大的提高，自由度更高，從而使玩家為追求完全的劇情和完美的Ending而重履地玩，對遊戲的評價會大有幫助。在適當的地方加入一些有一定難度的難題，可使玩家在解謎後多一份滿足感，同樣有提高評價的效果。

以往RPG的題材都離不開英雄救美、勇者屠龍、奪寶稱王，光明與黑暗之戰，拯救世界的使命等等，諸如此類的題材，玩得多都會悶。所以題材的創新也很重要，像超任有一隻16M的RPG叫《幼稚園戲場魔陀羅》，是一個很有新意的遊戲，故事是講四個幼稚園的小孩拯救自己所住的金剛町為題材，戰鬥方式又是以包剪鎚來決勝負的，創新之餘又值得任何年齡人仕有空一玩（貴刊18期有全攻略，不懂日文又想通曉故事的人定要看）。

輪到討論一下系統了，先講講平時和戰鬥指令，應該盡量簡化，不要選完項又有幾十項選擇，煩人之餘又令玩家難以取拾，所以在指令方面盡量精簡，尤其是戰鬥指令，選餐死才開始作戰，敵人又會那麼有俠義精神，好心地等你慢慢選，難道不覺得不切實際嗎？這方面《F.F.VII》做得不錯。跟著要講一下「談話」問題，談話是RPG中得到情報的重要手段，但那些村民講極都是同一句説話，未免太過失真，但受機能限才無法。任AI方面或多或少有破綻，不論敵人還是NPC都有不少死穴，隨著機能的進化希望能逐一改善。

通常RPG GAME要玩爆機都需不少時間，若內容太少而令娛樂時間太短，會令玩家有到喉唔到肺的感覺；若內容過多，則要花大量時間來鑽研，或許會令玩家覺得太煩而放棄。所以設計遊戲時要設計好適當的娛樂時間。

若有一隻RPG GAME有齊上述優點而沒有上述缺點的話，便是我心目中理想的RPG GAME了。

（小女子才疏學淺，若有失言之處，敬請各位原諒！！）

by 神樂千鶴



誠意推介心水SS GAME

近日，由於颱風關係，於家中閒來無事，所以便把近數期的遊戲誌翻閱，發現SS其實有很多吸引的作品尚未推出，於是便來信介紹給各位同好。（有很多PS用戶以為SS已經失去了優秀作品支持，這其實是錯的。）

這些作品分別是——

《惡魔召喚師～Soul Hacker》ATLUS的《真．女神》系列最新作，繼PS的女神異聞錄後，ATLUS再度出擊，相信又會引起一股《女神》熱。《櫻大戰2》以前作的水準，《2》絕對是信心之選。加上SEGA與RED聲言會全力以赴，《櫻大戰》迷又豈可錯過。《飛龍AZEL》在1、2集的STG系統上加入RPG成份，再加上自由移動的3D世界，我想信，這便真正的3D次世代新感覺遊戲！

《創造職業球會2》無需多說，這絕對是耐玩性和趣味性極高的遊戲，加上原創球員和強化了多邊形畫面，使這遊戲更加精彩，若不是精彩的遊戲，GPM當時又怎會替前作舉辦《創造職業球會》大賽呢？

《Virtua Fighter 3》那管它移植度不足，但好GAME就是好GAME，移植不好仍是可玩性。若V.F.沒有街機版本，大家會說SS的《V.F.》系列差嗎？

《GRANDIA》，千萬不要把此GAME和《FF VII》比較，曾經GAME ARTS說過：「這遊戲在M-CD年代已經開發研究的。」在SQUARE宣佈《FF》最新作的構思時，已經進行開發的遊戲，又怎會是有意與《FF VII》「鬥」的作品呢？說是「抄」的更加過份！況且GAME ARTS與SQUARE的風格亦不相同，又怎會有人把他們拉在一起比較的？這種人只會在《GRANDIA》推出時感受不到此GAME的魅力，只會感到這裡不及《FF》，那裡又不及《FF》。

《LUNAR～Eternal Blue》這是我最羨慕M-CD機主的原因，想起當向朋友借M-CD時，還沒有想到會受此GAME深深的吸引著；不論在故事、系統、音樂、畫面、人設、配音、動畫、主題歌...都一一吸引著我，《II》是完全超越《I》的，《I》不能滿足你的，《II》定能做到。加上GAME ARTS制作，更有信心。

此外還有《雜錦遊戲－Sega Age系列》、NEC的《卒業S》、《龍騎士IV》、《Sentimental Graffiti》、SNK的《侍魂4》、《RB餓狼S》，HUDSON的《金田一少年之事件簿》、《銀河公主傳說3》，ENIX《七風之島物語》，ATLUS《RONDE》，COMPILE《魔導物語》等等，足以證明SS的實力是不容忽視的。

最後，我希望GAME ARTS與角川書店的《LUNAR II》能夠做到最好，不要像《I》令人點失望，幸好有《MPEG版》，但仍是...，以往M-CD《I》時，最後結局ヒーロ救出ルーシア的時候，被雷電擊中減HP，但仍向上前進的感動場面已經不再了，還有由冰上恭子代替井上喜久子亦使人有點失望。希望GPM能反映一下我的意見就好了。

祝 GPM銷量大增，更祝此信能被刊登。

by AM



Vol：65 夢想中的空戰遊戲
文字截稿時間：12月17日
畫稿截稿時間：12月20日

Vol：59 理想的足球遊戲
文字截稿時間：9月24日　畫稿截稿時間：9月27日

Vol：60 對超級機械人大戰F的感想
文字截稿時間：10月8日　畫稿截稿時間：10月11日

Vol：61 理想的賽車遊戲
文字截稿時間：10月22日　畫稿截稿時間：/10月25日

Vol：62 2D遊戲好玩，定係3D遊戲好玩
文字截稿時間：11月5日　畫稿截稿時間：11月8日

Vol：63 電視遊戲對青少年是否有害無益
文字截稿時間：11月19日　畫稿截稿時間：22/11/22

Vol：64 炒賣遊戲受害者自白
文字截稿時間：12月3日　畫稿截稿時間：12月6日



By：Simon Chan

By：B



新GAME時間表

PlayStation

9月發售遊戲

18日	オールスター麻雀	明星隊麻雀	PONYCANNON	6800日圓	TAB
	B線上のアリス~ALICE on Borderlines~	B線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	ブレイクポイント	BREAK POINT	KONAMI	4800日圓	SPT
	ポリスノーツ(ザ・ベスト)	POLICENAUTS(THE BEST)	KONAMI	2800日圓	AVG
	My Deam~On Airが待てなくて~	My Dream	日本CREATE	6800日圓	SLG
	バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
25日	鉄道王2 世界征服の野望	鐵道王2 世界征服之野心	ATLUS	5800日圓	TAB
	火竜娘-柳 判官--高 悠環-	火龍娘	GUST	6800日圓	AVG
	ポルシェ・チャレンジ	PORSCHE Challenge	SCE	5800日圓	RAC
	天空のエスカフローネ	聖天空戰記	BANDAI	6800日圓	AVG
	タクティクス オウガ	皇家騎士團 2	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	バイオハザード ディレクターズ カット	生化危機 DIRECTOR'S CUT	CAPCOM	4800日圓	ETC
	プロレス戦国伝 HYPER TAG MATCH (仮称)	職業摔角戰國傳 HYPER TAG MATCH (暫名)	KSS	5800日圓	SPT
	パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SCE	5800日圓	RPG
	J' s RACIN'	J'S RACIN'	DIGITAL FRONTIER	5800日圓	RAC
	シーバス・フィッシング 2	海鱸垂釣 2	VICTOR SOFT	5800日圓	SPT
	天空のエスカフローネ 限定版	聖天空戰記 限定版	BANDAI	7800日圓	AVG
下旬	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
9月	ウィズ	WHIZZ	B FACTORY	5800日圓	ACT
	メジャーリーグ ベースボール トリプルプレイ 98	MEASURE LEAGUE BASEBALL TRIBLE PLAY 98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	マーヴル・スーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	5800日圓	FIG
	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	フリートーク・スタジオ~マリの気ままなおしゃべり~	FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	USネイビーファイターズ	US NAVY FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	不詳

10月發售遊戲

2日	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	[10101] "WILL" The Starship	"[10101]" "WILL" "The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	サイキックフォース パズル大戦	PSYCHIC FORCE PUZZLE大戰	TAITO	5800日圓	PUZ
	パチスロ完・ 攻略~クランキープロ~	老虎機完全攻略~CRANKY PRO~	日本SYSCOM	5200日圓	ETC
	ウィニングポスト 2 ファイナル' 97		光榮	6800日圓	SLG
9日	FORMULA 1' 97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
	Cu-On-Pa	Cu-On-Pa	T&E SOFT	4800日圓	ACT
	ムーンライトシンドローム	月光症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	I' MAX将棋 I I	I'MAX將棋 II	I'MAX	6800日圓	TAB
	情熱熱血アスリーツ~泣き虫コーチの日記	情熱 熱血田徑~喊飽教練的日記	ASMIK	價格未定	SLG
	黒の剣	黑之劍	CITY BROS	5800日圓	RPG
16日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	競馬最勝の法則' 97 Vol. II~TO HIT~	競馬最勝之則'97 Vol.II	SHANGLY LA	5700日圓	SPT
23日	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	PUZ
	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
	ナムコ ミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	5800日圓	ETC
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	マジカルドロップ I I I~よくばり特大号 ~	MAGICAL DROPS III~欲望特別號~	DATA EAST	5800日圓	PUZ
下旬	Parlor! Por2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
10月	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG

	Adidas Power Soccer International' 97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
	MOON	MOON	ASCII	5800日圓	RPG
	大運動会	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	オーバードライビン スカイライン メモリアル	OVER DRIVING SKYLINE MEMORIAL	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	價格未定	STG
	イバラード	依巴拉度	SYSTEM SAKOMU	5800日圓	AVG
	プロジェクト・ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	5800日圓	ACT
	どきどきシャッターチャンス☆~恋のパズルを組み立てて~	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	BATTLE FORMATION	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	卒業VACATION	卒業VACATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ワールド・ネバーランド~オルルド王国~	WORLD NEVERLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

11月發售遊戲

6日	アイルトン・セナ カートデュエル 2	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
13日	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAM	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	ハークス アドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
21日	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
27日	Buckle Up	Buckle Up	SHANGLY LA	6600日圓	不詳
	HAPPY HOTEL	快樂酒店	東北新社	5800日圓	不詳
上旬	CALCOLO~カルコロ! おちものシューティング~	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
下旬	竜機伝承~DRAGOON~	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	價格未定	RPG
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
11月	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	5800日圓	ETC
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	價格未定	STG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	グランストリーム伝紀	CROWN STREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	伸縮対戦 It's a のに~!	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	CRITICAL BLOW	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ 2 in 1雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ドラゴンビート~レジェント オブ ピンボール~	DRAGON BEAT~波子機傳説~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	不詳

12月發售遊戲

4日	パネルクイズ アタック 25	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
	エージェント・アームストロング~秘密指令大作戦~	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	不詳
12日	マリア (仮称)	瑪莉亞 (暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
上旬	HYBRID	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
中旬	クラシックロード 優駿2 (仮称)	優駿 2 (暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
12月	スペクトラルタウー II	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳	EPOCH社	5800日圓	RAC
	OPTION チューニングカーバトル (仮称)	OPTION TURNING CAR BATTLE (暫名)	MTO	5800日圓	SLG
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	電車でGO!	電車 GO!	TAITO	價格未定	SLG
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol. 2 (仮称)	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2 (暫名)	TEN研究所	價格未定	ETC
	マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	チョロQ ジェット レインボーウィングス	Q版賽車 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	蒼エ二紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年夏	G·O·D pure	G•O•D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
97年秋	R?MJ ザ·ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	價格未定	AVG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	VOICE FANTASIA~失去了的聲音力量~	ASK講談社	6800日圓	AVG
	L. S. D. (仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	SIDEWINDER 2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	宇宙機動VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	森の王国 (仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	メルティランサー Re-inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	價格未定	SLG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	價格未定	SLG
	フロントミッション 2	前線任務 2	SQUARE	價格未定	SRPG
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	ひっとばっく (仮称)	HIT BACK(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
97年冬	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	トゥルー・ラブストーリー~Remember My Heart~	真愛物語~記着我的心~	ASCII	價格未定	SLG
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	ザ·心理ゲーム 3	心理遊戲 3	VISIT	價格未定	TAB
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ジャーム-狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	CRUSH BANDICK 2	CRUSH BANDICK 2	SCE	價格未定	ACT
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	Lovers Game's plus~かなり浪漫テニス~(仮称)	LOVE GAME'S plus(暫名)	Tears	價格未定	SPT
	on side (仮称)	on side(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	ネオリュード 2	NEONUDE 2	TECNO SOFT	5800日圓	不詳
97年	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	ASH TO ASH (仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン-幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言 (仮称)	傳說蠓面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	イメージファイト & Xマルチプライ アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	チューニング ファクトリー	TUNING FACTORY	元氣	價格未定	RAC
	ツインビーRPG (仮称)	兵蜂RPG(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード~世界末への挑戦~	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	闘姫伝承ANGEL EYES	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	價格未定	FIG
	スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
	風のクロノア~door to phantomile~	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	バウンティソード·セカンド	BOUNTY SWORD SECOND	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	價格未定	FIG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG

98年發售預定遊戲

1月22日	ラヴェイジティ·シー·エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	不詳
1月中旬	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
1月下旬	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
2月	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
4月	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
98年春	あいたくて	想見你	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	ヒロイン ドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
98年夏	トゥルー·ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	卒業III (仮称)	卒業 III(暫名)	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	くえすちょん (仮称)	QUESTION(暫名)	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧 スクプ ザ キッド(仮称)	爆彈子小子(暫名)	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	MELT~フューチャリングエディ by アイアン·メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨 (仮称)	厄慘(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
魔紀行 (仮称)	魔紀行(暫名)	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
マジック·ザ·ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project<YAKATA>	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
SNKファン-CD 餓狼伝説編 (仮称)	SNK FAN-CD 餓狼傳說編(暫名)	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー 21	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン·ローター (仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション (仮称)	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国 (仮称)	西拉薩傳說 黃金之帝國(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
NAP·NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コナミアンティークス~MSXコレクションズ vol.1 (仮称)	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.1~	KONAMI	價格未定	ETC
コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2 (仮称)	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
ボトムオブザナインス2 (仮称)	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ミッドナイトラン~ロードファイター2~	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
実況 Jリーグウイニングイレブン3	實況日本職業足球聯賽WINNING ELEVEN 3	KONAMI	價格未定	SOC
新体験3D アクション (仮称)	新體驗3D ACTION(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG

GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
実戦パチスロ必勝法 5	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	價格未定	ETC
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャルリモコン（ヘリポート1）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS 2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
AI将棋	AI將棋	SOFTBANK	價格未定	TAB
NHL オープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
ADVANCED V.G. 2	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
NOeL 2（仮称）	NOeL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
湾岸デットヒート2（仮称）	灣岸DEAD HEAT 2（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	RAC
聖龍伝説～外伝～	聖龍傳説~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
グランド　セフト　オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン～亜人伝～（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	價格未定	不詳
あいたくて…おろしたてのダイアリー（仮称）	想見你~初次取出的日記~（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	不詳
ときめきメモリアル～forever with you～（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ～ブクブクダイバー～	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
怒・首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々～劇場版	天仙娘娘~劇場版~	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC

SATURN

8 月發售遊戲

18日	怒 首領蜂	怒 首領蜂	ATLUS	5800日圓	STG
	ソビエトストライク	SOVIET STRIKE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	パチスロ完全攻略 ユニコレ' 97	老虎機完全攻略'97	日本SYSTEM COMPUTER	6800日圓	TAB
	My Dream～On Airが待てなくて～	My dream~正等待廣播~	日本CREATE	6800日圓	SLG

9 月發售遊戲

25日	ゼルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	落ちゲー・デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
	御意見無用～Anaychy in the NIPPON～	御意見無用~Anarchy in the NIPPON~	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	5800日圓	SRPG
	出動! ミニスカポリス 初回限定版	出動！迷你裙女警 初回限定版	Sada Soft	6800日圓	ETC
	出動! ミニスカポリス 通常版	出動！迷你裙女警 通常版	Sada Soft	4800日圓	ETC
	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	新世紀EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY	SEGA	4800日圓	ETC
	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	6800日圓	SLG
	スーパーロボット大戦 F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	プロ野球グレイテストナイン' 97 メークミラクル	職業棒球 GREATEST NINE'97 MAKE MIRACLE	SEGA	5800日圓	SPT
下旬	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	ガン・フロンティア ゲーメスト ギアーズ Vol. S2	GUN FRONTIER GAMEST GEARS Vol.S3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	機動戦士 Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	機動戰士 Z高達 後編 向宇宙驅馳	BANDAI	6800日圓	STG
	タクティカル ファイター（仮称）	TACTICAL FIGHTER（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
9月	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	ROOMMATE~涼子 in Summer Vacation~	DATAM POLYSTAR	5800日圓	ETC
	あすか120%リミテッド	ASUKA 120% LIMITED	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	ストリートファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG

10 月發售遊戲

2日	クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と～	CROSS ROMANCE~戀與麻雀與花札~	日本物產	6800日圓	ETC
	サムライスピリッツ天草降臨	侍魂 天草降臨	SNK	5800日圓	FIG
	サムライスピリッツ天草降臨 お買得セット	侍魂 天草降臨 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	きゃきゃバニー　エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	6800日圓	AVG
	毛利元就～誓いの三矢～	毛利元就~約誓之三箭~	光榮	7800日圓	SRPG
	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう! 2	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	5800日圓	SLG
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	全國制服美少女大賽FIND LOVE	DIKEY	4800日圓	ETC
	ウイングポスト2 ファイナル' 97	WINNING POST 2 FINAL'97	光榮	6800日圓	SLG
9日	デザエモン 2	設計衛門 2	ATHENA	5800日圓	ETC
	DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	5800日圓	FIG
23日	ロストワールド	迷失世界 侏羅紀公園	SEGA	5800日圓	STG
	全日本プロレス featuring Virtua	全日本摔角 featuring Virtua	SEGA	價格未定	SPT
	ぱすてるみゅーず	PASTEL MUSES	SOFT OFFICE	4800日圓	PUZ
	仮面ライダー 作戦ファイル1	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	銀河英雄伝説plus	銀河英傳説plus	德間書店	5800日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
24日	スティープ スロープ スライダーズ	STEEP SLOPE SLIDERS	PACK IN SOFT	5800日圓	RAC

30日	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	D J Wars	DJ Wars	SPIKE	價格未定	ETC
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	レイヤーセクションⅡ	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	價格未定	STG
下旬	RONDE (ロンド)	RONDE	ATLUS	6800日圓	SRPG
10月	タクティクスフォミュラ	TACTICS FORMULA	秋	5800日圓	TAB
	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	5800日圓	TAB
	ブルーブレイカー~剣よりも微笑みを~	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
	トランスポート タイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奥武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

6日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
13日	蒼空の翼~GOTHA WORLD~	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	ETC
	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ (仮称)	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW (暫名)	SEGA	價格未定	SLG
20日	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
上旬	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
11月	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	デジグ トーマス・マックナイト	DESIGE THOMAS MACNIGHT	増田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグ ラッセン	DESIGE RISEEN	増田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デビルサマナー~ソウルハッカーズ~	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	TILK~青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	海辺でリーチ!	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB

12月發售遊戲

12日	マリア (仮称)	瑪莉亞 (暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
下旬	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NUTS	RAY UP	價格未定	AVG
	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
	ファーランドサーガ (仮称)	FARLAND SAGA (暫名)	TGL	6800日圓	SRPG
12月	悪魔・ 書	惡魔全書 2	ATLUS	價格未定	ETC
	GT 24	GT24	JALECO	價格未定	RAC
	速攻生徒会 (仮称)	速攻生徒會 (暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG
	クロック! パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年夏	卒業S (仮称)	卒業S (暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
97年秋	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	價格未定	AVG
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	價格未定	AVG
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	i miss you	I miss you	COMPILE	1980日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア(仮称)	美少女雀士大冒險 (暫名)	JALECO	價格未定	AVG
	Wizardry ネメシス (仮称)	巫術NEWESIS (暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG (暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接續TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	大江戸ルネッサンス	大江戸文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	HOP STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL (暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	ネクストキング 恋の千年帝国	NEXT KING戀之千年帝	BANDAI	價格未定	TAB
97年冬	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	SONIC R (仮称)	SONIC R (暫名)	SEGA	價格未定	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー~RAMA~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	クローズ (仮称)	CLOSE (暫名)	ATENA	5800日圓	不詳
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
97年	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	イメージファイト & Xマルチプライ / アーケード ギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ / アーケード ギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3 / アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	J リーグ エキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	プラドルDISC VOL. 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人 (暫名)	J.WING	8900日圓	TAB
	ZERO DIVIE-THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	價格未定	FIG
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	プロ野球チームもつくろう!	創造職業棒球隊	SEGA	價格未定	SLG
	ジュンクラシック (仮称)	JUN CLASSIC (暫名)	T&E SOFT	價格未定	ETC
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	究極タイガーⅡ PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング・エンジェル~	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック (仮称)	PREATY電波JACK (暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	リフレイン ラブ~あなたに逢いたい~	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	コEュ そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	不詳
	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER RPG (仮称)	WORLD SOCCER RPG (暫名)	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	パチンコ倶楽部	彈珠機倶樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	ダービースタリオン (仮称)	打吡大賽馬 (暫名)	ASCII	價格未定	SLG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	SNK ファン-CD 餓狼伝説編 (仮称)	SNK-FAN CD 餓狼傳説編 (暫名)	SNK	價格未定	ETC
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
	モンスターメーカー~ホーリーダカー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
	神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE (暫名)	角川書店	價格未定	RPG
	MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王 (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR (4M擴張RAM專用)	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンチャー ロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
	ダンジョンズ & ドラゴンズ コレクション (仮称)	D & D COLLECTION (暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	無人島物語外伝 考古学者 高持槙一郎 (仮称)	無人島物語 考古學者 高持槙一郎 (暫名)	KSS	5800日圓	AVG
	GUNGRIFFON II (仮称)	GUNGRIFFON II (暫名)	GAME ART	價格未定	STG
	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
	コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG

ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
実況パワフルプロ野球 97 開幕版	實況POWERFUL職業棒球'97 開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	怪物之王 黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES(仮称)	現代大戰略Strikes(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ (仮称)	"WORDS(暫名,MODAM 專用)"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター(仮称)	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL 2	SEGA AGES / MEMORIAL COLLECTION VOL.2	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ(仮称)	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運 なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝 (仮称)	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム (仮称)	安靈曲 (暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S. Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRUG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊 (暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス (仮称)	CREATE CRISIS(暫名)	BMG JAPAN	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士 (暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅超級工廠 for SEGANET(MODEM 專用)	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2 (暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔龍戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
フレンズ～青春の輝き～	FRIENDS～青春的光輝～	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2 (仮称)	魔劍美神ROYAL 2(暫名)	角川書店	價格未定	SRPG
放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	價格未定	SLG
機動戦士ガンダム～ギレンの野望～	機動戰士高達～基力之野心～	BANDAI	價格未定	不詳
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
E-tude (仮称)	E-tude (暫名)	拓洋興業	價格未定	AVG
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀 (仮称)	V.R.麻雀 (暫名)	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN(コンビニ専用)	Disc Station SATURN(便利店専用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA (仮称)	ARENA (暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク (仮称)	TANK (暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution (仮称)	瞳 Evolutoin (暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット-	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー (仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるんシェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス (仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG

N64

9月發售遊戲

18日	実況ワールドサッカー3	實況世界足球 3	KONAMI	7500日圓	SOC
26日	爆ボンバーマン	爆炸彈人	HUDSON	6980日圓	ACT
上旬	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	7500日圓	SOC

10月發售遊戲

24日	Jリーグイレブンビート1997	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
下旬	ぷよぷよ SUN 64	PYOPYO SUN 64	COMPILE	價格未定	PUZ

11月以後發售遊戲

11月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT

12月發售遊戲

12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	價格未定	SPT
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG

97年發售預定遊戲

	遥かなるオーガスタ MASTER' 98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
秋	ストラグルハード (仮称)	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル(仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰(暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	プロ麻雀 極64	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	キラッと解決 64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ2000 (仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	飛龍の拳シイン (仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	價格未定	ACT
	HEIWAパチンコワールド64	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋64	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	64大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	價格未定	SPT
冬	魔法聖紀エルテイル (仮称)	魔法聖紀EL TILL	IMAGINEER	價格未定	RPG
	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC
97年	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ファミスタ64	FAMISTA 64	KONAMI	價格未定	SPT
	F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC

新GAME時間表

カービィのエアライド(仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	ACT
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	ARPG
ヨッシーアイランド64	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG
新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT
３Ｄ格闘(仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	フライトシミュレーター(仮称)	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

忍たま乱太郎 64(仮称)	忍者亂太郎 64(暫名)	CULTURE BRAIN	7800日圓	ACT
ウェインガレツキー 3D ホッケー(仮称)	WAIN GARAGE 3D HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ＮＢＡ(仮称)	NBA(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
ハイブリッドヘブン(仮称)	HIGH BRIDE HAVEN(暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ 3D(仮称)	惡魔城 3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2(仮称)	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2(暫名)	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球5(仮称)	實況力量棒球5(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT
ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ ３(仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング(仮称)	超級DONKEY KONG(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	ACT
クライマー(仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ(仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ 64(仮称)	SIMCITY 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオ RPG 64(仮称)	超級瑪利奧RPG 64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説64(仮称)	煞爾達傳説64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー(仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター 64(仮称)	POCKET MONSTER 64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
ボディ ハーベスト(仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント 64(仮称)	MARIO PAINT 64(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
スペース ダイナマイツ(仮称)	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	價格未定	SPT
超空間ナイタープロ野球キング2(仮称)	超空間NIGHTER職業棒球王2(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SPT
新・格闘~バトルダンサーズ(仮称)	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン(仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB

超級任天堂

9月發售遊戲

12日	実戦パチスロ必勝法 TWIN 2	實戰彈珠機必勝法!TWIN 2	SAMMY	5980日圓	ETC

11月發售遊戲

11月	同級生2	同級生 2	BANPRESTO	7980日圓	AVG

新 GAME 時間表

97年發售預定遊戲

97年	ああっ女神さまっ(仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT

PC-FX

9月發售遊戲

26日	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	7800日圓	SLG

10月發售遊戲

24日	みにまむなのにっく	變成最小	NEC HE	7800日圓	SLG



97年秋	ああっ女神さまっ!!	我的女神!!	NEC HE	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

アンジェリーク 天空の鎮魂歌	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG
卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
MASTERS遥かなるオーガスタ3(仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ペブルビーチ波濤(仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
天外魔境III ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

NEO・GEO



25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97(卡帶)	SNK	32000日圓	FIG

10月發售遊戲

10月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG

發售日未定遊戲

パルスタープラスト(仮称)	PULSE STAR 2(卡帶)(暫名)	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト(仮称)	PULSE STAR 2(CD-ROM)(暫名)	SNK	價格未定	STG

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

編者話

SG米奇話——

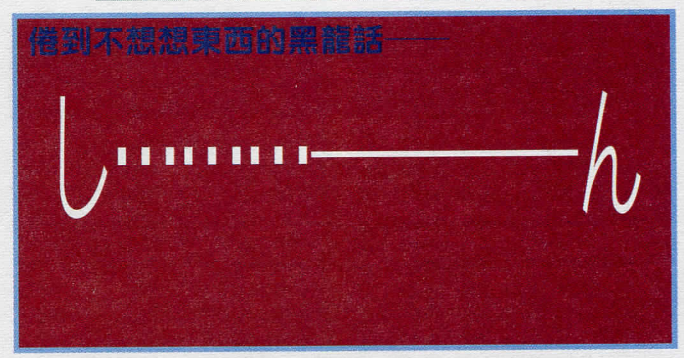


近期連續發生多宗慘案——雖然公司來了多位新同事，不過因為近月來常在國外，所以很多時發生新同事上任時米奇都不在的情況，甚至發生回來後才知道他們的筆名的情況，米奇實在感到有點說不過去。
在遊戲展期間，角川SNEAKER文庫出了一本《SENT～》小說《約誓（約束）》，內容是關於各位女角跟主角相識的經過，亦即是《SENT～》CD系列的故事內容。小說版的故事內容跟CD版略有不同，例如完全沒有提到永倉惠美留的惠美留語。老實說，這本小說只屬普普通通，不過愛屋及烏，米奇也很用心讀就是，起碼全書的插圖都是出自甲斐智久手筆嘛。據作者在後話說，稍後還會推出另一本小說《再會》，內容當然就是主角重遇各女角的經過。跟米奇有同樣惡趣味的朋友可以到日本書店訂購，角川書店出版，580日圓。

過了兩星期類似正常人生活的J.J話——

◆這兩星期又再度開始無意識購物行動，一口氣將所有未買的G WING的HG模型買齊之餘，由於早幾天看過《機動戰艦》的第五話後覺得很有趣，於是便一口氣從四間影碟店買齊了VOL.1~5及所有模型，打算在趕完今期書之後一次過看及砌。
◆這期書自己故意將工作量降回正常份量，以便有較多時間處理自己這部門的工作制度問題，直到寫這篇編者話之前的兩個小時，總算是有點結果，經過整件事情後，發覺學會了不少事情，希望日後處理類似事情時會更能滿足每個人的需要吧。
◆這期書的工作期間內，在下約了很久不見的蝙蝠俠吃晚飯，知道了一些最近各人的動向，亦得知某位好友最近有着在下早陣子的煩惱，希望下次能約他出來，看看能否與他分擔吧。
◆多謝阿雄的PS袋，不過最好快啲搵多個俾黑龍；ZAC的心血結晶終於完成，好正；好耐無返屋企見隻貓，唔知仲認唔認得我？夏天快啲過啦，咁我就唔駛再為買唔買冷氣機而煩惱，因為到時會變成考慮買唔買暖爐……

倦到不想想東西的黑龍話——

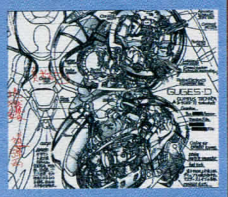


再風花雪月的ARES話——

記得，當年為了玩《幪面超人BLACK》而買了任天堂，之後，因為想玩《街霸》而買了超任。而現在，竟然又為了一隻遊戲而決定買入主機……噢！渾蛋的《超級機械人大戰F》。一直以來也說着一句說話：「喺公司都已經一日玩到黑啦！整舊嘢番屋企做乜！」點知偏偏《F》於撒旦推出，唉，人是要面對現實的，還是買台撒旦返屋企好好地供奉吧。不過想深一層，乜我有時間番屋企開局咩？管他的，反正也是棋爺好介紹，只需半價購入。

以扭轉世界被征服的命運為己任的ABO話——

今期由於版位所限，看來ABO是沒辦法詳細解析獨裁導彈雨和服從地獄鑽神拳的原理，本來ABO打算用甚麼「垂直九十度發射導彈、地獄鑽神拳等於三一萬能俠二號機的武器」之類的胡扯話敷衍讀者，但身為無責任編輯又不忍這樣做。唯有介紹幾本參考書供大家研究：「DESTROY THE WORLD、ARTILLERY AMMUNITION、DRILLING PUNCH：ROTARY AND CIRCULATING SYSTEM、BORING MACHINE、CONTACT WITH EXTRATERRESTRIAL LIFE、PARAPSYCHOLOGY」BY瘋狂科學家。附圖列出三種武器的裝嵌位置，其實是將適格者動手術變成強化機械人一名，定名「細介精覆系柑仙」。因為施放武器時要叫出招式名稱，所以適格者以有雄渾女低音，外表端正者為佳。自問適格者請致電△○□×-×○□-□△×○找ABO為你動手術，本人樂意為閣下服務。



在月尾之日藉着「冇機帝國」之血而發窮惡（未完成）的HAJIME少尉（LV7）話——

——為甚麼…為甚麼？為甚麼我會這麼窮的？我的錢去了那？

——原來我真是流着「冇機帝國」之血的……在過去還未買紅白機就買了磁碟「SD高達 膠囊戰記」；跟着還未買NEO GEO就買了WORLD HEROES JET；還未買PlayStation就買了「新超級機械人大戰」；未有MMX就買了專用SOFT「VIRTUAL ON」……

——可…可是我這個月甚麼也沒有買呀！史丹利！先要貨後付錢可以嗎？…嗚嗚…

*KOTARO，多謝你的SRP墊板！

山寺良牙からのメッセージ——

一、八月二十五日（くもり）《月刊ときめきメモリアル》は全部「No.1からNo.13」集めてしやった、とってもめてたくて嬉しいだった！次の目標は《井上喜久子の月刊お姉ちゃんといっしょう》シリーズを全部入手する。
二、近來本人由於工作及心理的壓力弄至十分不悅，令上期編者話也沒法通過電檢處而無法刊出；但慶幸其他的同事都體諒及給予支持，現在壓力已降下少許，而本人也會盡力為各讀者提供最PERFECT的攻略。これからもよろしく御願い致します。






◆山寺良牙珍藏《トゥルー・ラブストーリー》電話卡（非圖片，而是本人擁有的，編號為289。）

流浪仁魂遊夢話——

黛麗莎，收到了護士學校的通知嗎？除了祈求神眷顧妳的夢想之外，我實在不知可以作甚麼。那一天陰錯陽差，各有各忙，連想說的話最後也沒有說，也許遲些再約會妳吧，若是有緣。
詩，一別經年，彼邦的生活好嗎？
終於下定決心，踩入都不知是第幾個的無底深潭——《Warhammer 40000》，雖然只是買了一盒最基本的Box Set，但已足足花了七百元多，要組成強大Eldar軍隊的話，淨是油錢都有排計，年底又話出兩套CD-ROM……「星戰」及「Magic」，又出expansion，《Vampire：Masquerade》十月出CD-ROM，但又想買齊原裝書，TSR恢復生產，「Badylon 5」及其他CCG，玩具模型典籍雜誌……原來「40K」較多外國人玩，到時會否碰見亞Dave？
真奇怪！某日在洗手間竟然碰到黑武士維達，莫非我已成為Jedi Master?
近日某人把「Magic」甚至Board Game歸納為TRPG，不過對不起，我們這群Gaming瘋狂愛好者卻不大認同，CCG、TRPG、OCG等等根本是不同的東西，理由有很多。進行了數百次Duels，也不覺得是在演繹着任何角色，而且你認為玩「大富翁」就是經歷冒險旅程嗎？若真是這樣，那麼我便認為「V Goal」也是動作遊戲，難道盤球、撲救不是動作的嗎？
○啟示
1.麥基，大咪以及各方友好，見字速速聯絡。
2.子康，不要沉迷「戰國風雲」，事關美國就快推出姊妹作「獅子心」。
3.徵詢「Dragon Dice」CD-ROM、「羅馬元老院」、「外交家」的香港售賣處。
4.各位讀者！我是GPM的新成員——仁魂，見教！見教！

被病毒入侵的福田君話——

◆ 今期《VIRUS》是近期在下做得特別起勁的攻略，除了遊戲本身好玩外手上所擁有的參考資料亦很多，玩起來較為得心應手，相信這些資料對讀者們會有點幫助，因此希望各位會喜歡今期的EX攻略吧。
◆ 前幾日與友人們一起去看了《空軍一號》的午夜場，片本身好看就是當然的，不過有一點筆者想向大家談談，這就是在片裏飾演歹角（共產主義狂熱軍人）的加利奧文了，回想起他在《這個殺手不太冷》（DEA警官）和《第五元素》（壞蛋富商）的演出，比較之下發現每當他飾演那些精神有點問題的角色時，都會有一個很大的共通點：在發脾氣時一定會露出令人憎厭的竭斯底里表情，那種「衰樣」簡直是一絕。
◆ GLAY同ELT好快會出精選碟，GLAY的是將他們全部3隻大碟的正歌加上《口唇》和《HOWEVER》這兩隻新細碟所組成，至於ELT的則是收錄了幾隻HIT歌的REMIX版碟，當然不能放過啦。
◆ 截稿前特別追加：多謝米奇大老爺送嘅精美《FM2》滑鼠墊，THANK YOU～（紅丸腔）

KOTARO 話——

KOTARO MUSEUM



■原裝NINTENDO DISK SYSTEM遊戲《幪面超人BLACK～對決SHADOW MOON～》

天草四郎 時貞話——

實在是太高興了，因為於下一個星期余將會與 ZAC 君一同遠赴日本採訪，世界真是美好了！

不過，最近我有一位朋友，曾經是與我一起共渡過患難的朋友，大家一向都互相忍讓、遷就，但到了近日，他似乎對我開始有一點不信任，而且態度上亦有一點兒改變了，在那一個時候我真的不知甚辦，我做錯了甚麼呢？我不知道，在這時感到十分迷惑，就快要到日本公幹了，我不想帶着這一個心情到那一邊；到了這一刻，我歇力用平常的心去接受剛過去的事，但這又談何容易呢？我依然是一個人，而我亦知道，始終有些打擊是要去習慣接受，我會去盡力習慣的，希望……可以吧！因為世界始終是殘酷的！

BILLY、CLOUD(沒錯！惡即斬)，我一定會在去日本前回信的！信我！

FROM：魔城城主 AMAKUSA

新埋怕者都有三根釘的爛船話——

種族清洗行動之後，很多胡途族朋友都已找到新的崗位，更可喜的是有些朋友在這次際遇之後，能找到新的目標。「蔡翁失馬，焉知非福」。希望各位從此好運滾滾來。

舊公司的朋友出開嚟中環開工！記得找我吃飯！我呐灣仔返工咋！

CCU VISION好耐冇見，幾時搵我食飯。

Hajime少鬼居然帶翻我老年前寫的嘢翻嚟，最難得是好多都是自己都忘記了的，依家見翻都幾得意。

我隻 Digital Monster唔知點解成日都係養到隻屎怪出嚟。唔知會唔會係壞嘅呢？

小健健口豆頁虫單糸扁者言舌——

◆哈哈，最近收到一位女讀者的來信，信內也說了些支持及鼓勵的說話。啊啊啊啊啊，估不到我這個小混蛋寫的東西也有人喜歡看的，而且是女孩子啊，哈哈哈……。(喂喂，不要扭我耳朵呀！哋哋哋，很痛呀～)然而這位女孩子也送了份十分精緻的小禮物給我，唔，真是非常多謝。

◆剛才小弟正為今期編者話煩惱之際，突然想了一個騙版位的方法。啊哈呵哈，就是節錄編輯部眾人一些口頭禪。那麼就可以不用自己想東西，又有東西可寫，噢，太美妙啦，我簡直是天才！！

小健健：「這個世界上不可思議的事，真是一天比一天多啊～。」(註：這口頭禪是被他的另一個性格—編輯K？N所傳染的，雖然他說他們是兩個人，但也愈來愈難叫人相信……)

MS：「小健健你走啦？！」(註：由於小弟的電腦的END WINDOWS效果聲是EVA初號機暴走時的叫聲，所以每當我的豬腦大叫『胡胡胡胡胡胡胡胡胡！哦！！！！』後，就會聽到坐我旁邊的MS說句：『小健健你走啦？！』而且是萬試萬靈的。)

天草四郎時貞：「有如？！？一樣～。」(註：基本上那個「？！？」可以是任何東西，就以當時天草的心理狀態而定。不過最尾那個「樣」字一定要拉長，而且要發音上揚，不然就會不似。不過不幸的是他這口頭禪已在編輯部作惡性傳播，很多編輯已不由自主的染上了，有如染上傳染病一樣～。)

福田：「唔係真嘅，係發夢，係假嘅！」(註：這是福田君在一年前時常掛在口邊的說話，每當他打格鬥GAME落敗後，就會彈出這句話來。唔，好一個不能接受現實的傢伙。)

(版位有限，下期待續)(如果記得的話)

不知道自己想怎樣的MS 話——

◆近來GPM來了幾位新成員，因工作太忙的關係，沒有時間與他們打招呼，不過終有一日的。

◆對一個人來說，究竟那樣東西是最重要呢？玩具？錢？工作？親人？朋友？模型？偶像？利益？卡通？情人？GAMES？漫畫？名譽？生命？還是心靈？人總是這麼多煩腦。

◆到了今時今日，仍然不知道自己想點，不論在哪一方面，想來想去都是找不到答案，雖然知道自己有很多事想做，但總是考慮別人的感受才去行動，可是到那時候已經太遲，是否要不理會別人的感受，拿着主觀的態度去做事呢？這樣的話會否太過自私？有時候真的很矛盾，究竟要怎樣做才對呢？

◆今年的九月中，終於決定到日本領事館報讀日文，但總是力不從心，可能在過去經歷太多事，令到自己感到害怕，日文對我而言，不論是在工作上或是玩，都佔了很重要的角色，可是得「半桶水」的我又有甚麼用呢？究竟這種恐懼要到何時才消失呢？

◆最近終於有機會行入模型舖，怎料到出了很多新模型，數數手指，自己都不知想買幾多盒，尤其近來出回以前的超合金玩具，真的很想買下，雖然是老反，但是亦做得不差哩！莫非真的要大出血？！

◆◆臨時追加◆◆

米奇與KOTAKO剛由日本回來，收獲不少呢！而我突然由阿三處得到一張REAL ROBOTS FINAL ATTACK的墊版，雖不知從那裏來，但真的很感激，多謝(因實在太過喜歡了)！

3T —— TAZ TRASH TALK

如果說人生是一齣戲，人的性格會影響這齣戲是喜劇還是悲劇。雖然我的性格好像一齣荷里活動作片般，高潮一浪接一浪，鑊鑊新鮮鑊鑊甘。不過我開始體會到字句裏的真意，不再被「有性格」三個字所限，嘗試在重要關頭對自己的性格作一個微調，好讓這火爆動作片中也有一點歡笑。

不是說必須要向現實妥協而背棄自己的性格，而是當自己的一套不斷撞板，不斷受傷時，換個方向可能會好過些吧！不竟赤裸裸地面對別人容易受傷，在處事方法上倒不如穿點衣服來保護自己，以免傷己傷人。雖說三歲定八十、江山易改、品性難移，但我會盡力嘗試！

搞咗幾個月嘅「合伙計劃」終於扑鎚！新居將於9月底入伙，相信月底又會搞一大輪。啊！原來新同事王船同仁魂都十分喜歡STAR WARS，看來以後會不停有免費玩具同雜誌供應，好不高興。

三集完超短編連載《我是小羔羊》第一回：唔係ZAC話——

今天，主人告訴我一個重要的消息(表情很嚴肅)。說着說着，竟哭了起來。因不大懂人話，所以我不知主人在哭甚麼，但我倒想安慰一下主人。於是我便走到主人懷中叫主人不要哭。但主人竟聽到我說：「咩呀！咩呀！(一羊叫)」……

唉，畢竟主人不是羊，所以聽不懂羊話，還以為我在「串佢」，於是便老羞成怒，把我關了起來，並說要把我的……給剪掉。天呀！我的命運將會如何了？(待續)

★ ★ ★ ★ ★

光陰似箭，家中弟弟都已投身社會，而友人「SUB-0」今年都要考會考了……希望弟弟努力工作，而呀「SUB-0」都要努力讀書，別要令你姐姐擔心啊。

老友DAVE 9月3日牛一，祝他生日快感！弟弟8月30日生日，祝他生日發達！「SUB-0」8月28日生日，祝他生日□□！某日忽然「臀部痕癢」，變身成黑武士維達，並在洗手間巧遇新同事仁魂，好彩冇嚇親佢(因佢冇反應……)。但係來訪嘅友人們就……ARES又話會變身做「魔練超人」，但係到家陣都未變，呃人嘅……近排發生了一件事，對其他人來說可能好大件事，但在我來說則是「活該……但係好ENJOY(　1997 高佬ALL RIGHTS RESVERED.)」……心情很複雜，有些「應該的事情」在「不應該的時候」發生了。我很高興，但又覺得很可惜，甚至覺得自己對不起某些人。但願一切將會順順利利的過去吧。正所謂：吉人自有天相呀老友。但我一世也會記住這事的……多謝成天讀友的來信，如有空的話，不妨再來信談談……下個星期我便會和天草到日本採訪，好緊張呀……9月11日晚上，我的兒子終於出世。在此我要多謝好多人，因曾得到他們的幫助；亦要向好多人致歉，因我冷落了他們……世事真的很奇妙……

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.：1-X01

「新的開始」——工作了！首先我是《遊戲誌》的新編輯，各位讀者，請多多指教。其次，想向各位友善的同事說聲謝謝，尤其是我時常找他們的麻煩。

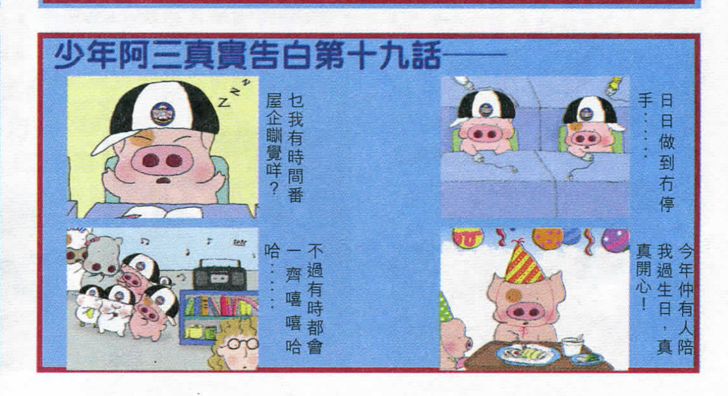
剛被友人提醒：「一年容易又中秋」，的確話咁快又到中秋節；可怕的是，本來該在暑假時完成的事情，到現在還未做過，十分離譜。

丟下了一年的日文，現在又要重新學起，說起來真是愧對一年前教導我日文的老師，希望原諒，我會加把勁去努力進修的。

最後，希望自己在工作上加倍努力奮鬥，總之「全力以赴，做到最好」。(好悶呀！又係哩句！)

P.S.衷心祝福我的朋友：工作愉快，而未找到工作的則盡快找到理想的工作。

少年阿三真實告白第十九話——



J-WIN95 回家吧！波隆

小小怪物要回家

很久已沒有見過非AVG或育成系的H GAME了。這隻由ALICE SOFT推出的戰略SLG遊戲，戰鬥的方法雖然很簡單，但因為地圖很局限，打起來也殊不容易。

故事是講述有個和平的小國，國王希望從兩個王子中選出一個來繼承王位，於是命兩位王子去找一件「珍貴的東西」回來。可是功於心計的長兄為了不讓其弟波隆登上王位，命人把其弟變成一隻可愛的小動物。小波隆為了返回祖國，便聘請了七位美麗可愛的少女來作護衛。

七位美女各有所長，她們有的魔法師，有的是格鬥家。而遊戲系統中她們還可以中途轉職，也算頗為正規。

據知，這遊戲只有一條路徑可以達到真正GOOD END，想看到GOOD END，大家可得慢慢玩了。







生產商：ALICE SOFT
遊戲性質：SLG
價格：7500日圓
容量：CD-ROM
系統要求：日文WIN95

J-WIN95 TOMB RAIDERS 2 體驗版

要求很高的精采傑作

玩過《TOMB RAIDERS》的朋友，一定想知道有關《TOMB RAIDER 2》的最近消息了。最近，網上就有一個體驗版供大家DOWNLOAD。在那個體驗版中對電腦的要求很高，除了沒有硬件加速卡會很慢之外，一旦SETUP稍有不合就會出現沒有了TEXTURE的情況，另外你還得從MICROSOFT的DIRECTX網頁上，DOWNLOAD最新的DIRECTX 5，才可以玩這個遊戲。要注意的是DIRECTX 5有很多個不同語言的版本，一旦用上不對的版本就一定合炸機，偏偏在這眾多的語言版本中，就沒有中文版，所以用中文WIN95的朋友只有緣慳一面（別想裝英文版在中文WIN95上用啊）。

這個體驗版的內容是取自水都威尼斯，共有三版，畫面質素比起上一集高出很多。筆者最近在日本玩過PS版的《TR2》，發覺照明彈的操作上略有不同，PC版的照明彈是當作道具來使用的，不會像PS版那麼容易誤用。另外，除了多了一種攀爬動作外跳躍方法上還追加了後跳←·→＋JUMP的跨欄動作。

順帶一提的是體驗版本來是要在DOS模式之下輸入TOMB2 SETUP才可以打開SETUP神窗的，但如果在START MENU的RUN…視窗輸入同樣的指令，就可以免了進入DOS模式的麻煩。



生產商：CORE DESIGN
遊戲性質：ACT
價格：未定
容量：未定
系統要求：DIRECTX 5



J-WIN95 心跳回憶 SCREEN SAVER 第4集 心跳驚嚇箱

真的令人嚇一跳

本來今次想輕輕介紹這SCREEN SAVER便算，不過試用過之後，實在給它嚇了我一跳。首先，封套設計一改以往作風，初回特典做成了一個大封套，除了有相簿的功能和附送幾張彩照外，還可以將你過去買下的心跳SCREEN SAVER《寶石箱》、《便當箱》和《繪具箱》放在一起，成為名符其實的珍藏。

另一點令人嚇一跳的是這軟件除了有關於心跳的東西外，竟然還收錄了KONAMI另一隻要到明年才推出的戀愛育成遊戲《想見你……》的內容，而且相當相當之多，有試玩序章部分、聲音集、畫集和SCREEN SAVER等，這都完全沒有在封套上透露過蛛絲馬跡。老實說，比《心跳》的內容還要多。筆者覺得KONAMI希望捧出另一個《心跳》系列來。

回說《心跳》的部分，內容包括畫集、FREE TALK、11款SCREEN SAVER、只得伊集院第三個男人的鐘和一大堆消耗電腦資源的Q版公仔。

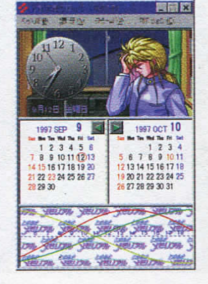












生產商：KONAMI
遊戲性質：ETC
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
系統要求：日文WIN95

徇眾要求——
《遊戲誌》海外郵購服務



《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

亞洲區（日本除外）：$38.40
其他國家（包括日本）：$48.20

平郵

中國、台灣、澳門：$11.70
亞洲區（日本除外）：$18.00
其他國家（包括日本）：$19.00

訂閱　（包括郵費）

空郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1835.00
半年（13期）：$954.20

空郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$2080.00
半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1167.50
半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）

一年（25期）：$1325.00
半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家；包括日本）

一年（25期）：$1350.00
半年（13期）：$702.00

第1-17期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______________________

年齡：______________________

郵寄地址 *（請用英文正楷書寫）*：______________________

____

本港聯絡人：______________________

聯絡人地址：______________________

______________________ 聯絡人電話：______________________

支票號碼：______________________

☐補購

補購期數	數量	×	單價	=	金額（HK$）
		×		=$	
		×		=$	
郵費		×		=$	
				合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第____期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *（請在適用方格處加上X號）*

空郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1835.00
☐ 半年（13期）：$954.00

空郵（其他國家包括日本）
☐ 空郵一年（25期）：$2080.00
☐ 空郵半年（13期）：$1081.60

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1167.50
☐ 半年（13期）：$607.10

平郵（亞洲區；不包括日本）
☐ 一年（25期）：$1325.00
☐ 半年（13期）：$689.00

平郵（其他國家包括日本）
☐ 一年（25期）：$1350.00
☐ 半年（13期）：$702.00



9月新GAME

終極速度の戰



NOTAM of WIND

(戰略遊戲)
9月11日推出

HK$398



FRONT MISSION 2

(角色扮演遊戲)
9月25日推出

HK$468

PORSCHE Challenge





FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE (體育遊戲)

9月11日推出

HK$398

Porsche Challenge (賽車遊戲)

9月25日推出

HK$398



BLUE SABRE KNIGHTS

(動作遊戲)
預期9月25日推出

HK$398



Lindacube Again

(角色扮演遊戲)
9月25日推出

HK$398



記憶卡 HK$98

原廠保養 HK $1,480

※為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

LAGNACURE

(角色扮演遊戲)
9月25日推出

HK$398

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



Authorized Dealer

● A&A Audio & Video Centre- 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● The Game Shop - 大埔新達廣場一樓 電話：2651 1042 / 荃灣廣場二樓 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場二樓 電話：2473 0030 ● 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恆昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032 ● 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 - 銅鑼灣 電話：2572 8216

Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923





客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Inc.